平成２年４月１日発行（毎月１回１日発行）第８巻　第４号　通巻77号　昭和59年２月６日第三種郵便物認可

MSXマガジン

Magazine for Home Personal Computer System

1990 4

550 yen

BURAI
アルバトロス2
石道
クォース
SDガンダム ガチャポン戦士2
ロードス島戦記

MSX 夢をのせて400万台。

特集 夢をのせてMSX400万台

- ●世界に広がるMSX
- ●MSX1からMSX2+までの歩みを振り返る
- ●実用分野のMSXと今後の展開
- ●400万台突破キャンペーン開催!!

SONY

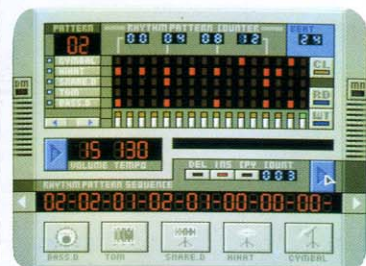
(ヤサシイ。

【ミュージックだ。】

「F1シンセサイザー」ついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。今度のF1XV付属のクリエイティブツールⅠは、そのシンセの機能を一杯詰めて誕生。しかもFM音源対応。迫力のサウンドだ。

「君はミュージシャンだ」

だれでもヤサシク音楽づくりが楽しめる『F1シンセサイザー』登場。4つのモードで誰でも簡単に作曲家になれる。

ヤサシイの①.楽譜作成モード。グラフィックボールを使うとスイスイ楽譜が入力出来てしまうのだ。

ヤサシイの②.リズム作成モード。曲のバックに流れるリズムだってカンタンにタンタンタン!と刻めちゃう。

ヤサシイの③.オリジナル音メイキングモード。自分だけのオリジナルサウンドを作るモードだ。サンプルデータも付いているからヒントにしてほしいな。

ヤサシイの④.スコアプレイモード。楽譜が出来たら即、演奏出来る。作成した楽譜からどんな曲がとびだすかな。

(みんなにスゴイ。

●商品のカタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMM係へお申し込み下さい。● MSX2 はアスキーの商標

タノシイ。)

ボクは葉っぱでアニメができる。

はらはらはら

アニメってたのしい

「らくらくアニメ」ついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールIIは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。さらに、MSXボイスレコーダー、キーボードレッスン、グラフィックエディターVer.2.0もついているんだ。

みんなのためのワープロ、ついた。

XVに、おなじみのワープロソフト『文書作左衛門XVバージョン』、ついた。30文字×20行表示だから長い文書の編集もホイホイ。プルダウンメニューで使い勝手もバッチリだ。約30種のイラスト集もついている。

■新クリエイティブパソコンF1XV■MSX2+仕様■JIS第1第2水
ROM、MSX-JE標準装備■FM音源標準装備■3.5インチFDD搭載■1.9万色の自然画モード
IC文法書・解説書、クリエイティブツール解説書付属■スピコン・連射ターボ標準装備

ディスクがついた
クリエイティブパソコンF1XV
-F1XV 標準価格69,800円(税別)

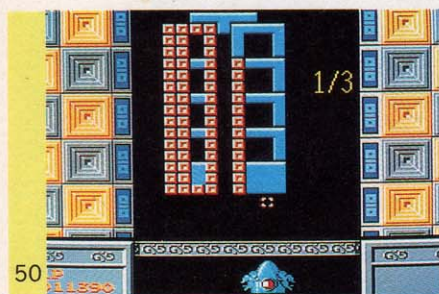
別売 トリニトロンカラーモニター CPS-14F1 標準価格60,000円(税別)

別売 アクティブスピーカー SRS-150EX(2台1組) 標準価格24,300円(税別)

別売 グラフィックボールGB-6 標準価格9,800円(税別)

Magazine for Home Personal Computer System

特集 夢をのせてMSX400万台 —— 68

ソフトウエアとハードウエアの共通化を目指して、1983年に発表されたMSX。日本国内のみならず、全世界にも出荷されて400万台。今月の特集では、MSXの歴史を振り返りつつ未来を見つめてみる。

50

54

58

CONTENTS

APRIL 1990

COVER
イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

62

64

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

MSX SOFT TOP 30

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
⇧	1	—	ディスクステーション2月号
⇧	2	—	ルーンワース 黒衣の貴公子
	3	5	維新の嵐
	4	2	サーク
	5	6	アークスII
⇧	6	—	ドラゴン・ナイト
⇧	7	—	ピーチアップ2号
	8	3	スペースマンボウ
	9	10	信長の野望・戦国群雄伝
	10	4	ワンダラーズ フロム イース
	11	19	銀河英雄伝説 パワーアップ&シナリオ
	12	12	ファイナルファンタジー
⇧	13	—	レナム
	14	1	ディスクステーション1月号
	15	18	アレスタ2
	16	17	水滸伝・天命の誓い
⇧	17	—	FMパナアミューズメントカートリッジ
	18	8	ピンクソックス
	19	9	テトリス
	20	20	シンセサウルスVer.2.0

今月の1位は、ディスクステーション2月号だ。ルーンワース 黒衣の貴公子、維新の嵐、サーク、アークスIIの上位グループから全体を通して、得点差が小さく激戦状態。はたして、この激戦状態を抜け出て、来月の1位になるソフトは何かな？ これは、すべてみなさんの応援にかかっているのだ。応援、ヨロシク！

ジャンル

アクション
ロールプレイング
アドベンチャー
 シミュレーション
 パズル
 アプリケーション
 テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1990年1月6日から2月5日までの期間が対象となっています。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
コンパイル	MSX2	2DD	1940円		6020
T&Eソフト	MSX2	2DD	8800円		4020
光栄	MSX2	2DD メガROM	9800 11800円		3980
マイクロキャビン	MSX2	2DD	8800円		3830
ウルフ・チーム	MSX2	2DD	8800円		3680
エルフ	MSX2	2DD	6800円		3600
もものきはうす	MSX2	2DD	3800円		2850
コナミ	MSX2	メガROM	6800円		2820
光栄	MSX2	2DD メガROM	9800 11800円		2340
日本ファルコム	MSX2	2DD	8700円		2170
ボーステック	MSX2	2DD	4800円		1680
マイクロキャビン	MSX2	2DD	7800円		1530
ヘルツ	MSX2	2DD	8800円		1460
コンパイル	MSX2	2DD	2900円		1410
コンパイル	MSX2	2DD	6800円		1320
光栄	MSX2	2DD メガROM	9800 11800円		1170
パナソフト	MSX2	メガROM+SRAM	7800円		1080
ウェンディマガジン	MSX2	2DD	2800円		980
BPS	MSX2	2DD	6800円		960
BIT²	MSX2	2DD	7800円		840

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	13	銀河英雄伝説	ボーステック
	22	21	シュヴァルツシルト	工画堂スタジオ
	23	7	ピーチアップ創刊号	もものきはうす
	24	28	SUPER大戦略	マイクロキャビン
	24	—	グラフサウルス	BIT²
	26	16	激突ペナントレース2	コナミ
	27	—	ガンシップ	マイクロプローズジャパン
	28	14	プロ野球 ファミリースタジアム	ナムコ
	29	—	ウィザードリィ2	アスキー
	30	15	PLAYBALLⅢ	ソニー

TOP5

1 ディスクステーション2月号

●アプリケーション　●コンパイル

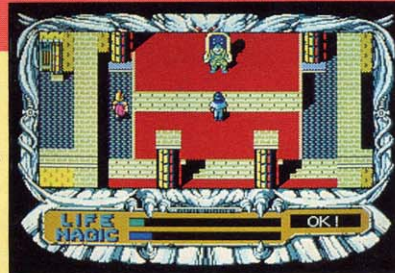
1月号からパッケージも小さくなって、なんだかとってもかわいい感じの『ディスクステーション』。収納にも、便利なのだ。さて、その1月号も1位だったが、今回は2月号が1位の座に輝いた。内容のほうは、先取りソフトがいつもよりさらに充実しているのが特徴。ヘルツの『レナム』や、ビクター音産の『やじうまペナントレース』、ボーステックの『銀河英雄伝説』などだ。おなじみのBGVやレトロゲームもばっちり入ってる。この調子でいけば、来月号ではきっと、3月号が1位になっているような予感がするのだ。

2 ルーンワース 黒衣の貴公子

●ロールプレイング　●T&Eソフト

げげっ、初登場で2位とは、なかなかやってくれるじゃないの。長期にわたって上位にランクされるかどうか楽しみにしてよっと。

この『ルーンワース』、アクションRPGというわりにはメッセージ量が多いよね。最低限のメッセージだけではなく、また語調も人物によって変化に富んでいる。だからそれぞれの登場人物の感情まで伝わってくるのだ。

主人公の細かい動きってのにはまいったね。宝箱を開けるときなんて、ゆっくり膝をついて、ちゃんと両手でフタを開けて……。決して足で開けたりはしないのだ。

3 維新の嵐

●シミュレーション　●光栄

先月の5位から順調に2ランクアップした『維新の嵐』。やっぱりシミュレーションは根強い人気があるようだね。

光栄のシミュレーションの最大の特徴は、なんといってもその登場人物の多さだ。この『維新の嵐』ではその人物に思想という個性を持たせたおかげで、よりプレイヤーに身近な存在になり、人物になりきって遊べるようになったわけ。このゲームシステムをそのまま現代にあてはめ、政治家たちの野望、みたいなシミュレーションができるとおもしろいかも。自民党の日本統一なるか？　なんてね。

今月の注目ソフト

6位 ドラゴン・ナイト

うひょー、すけベソフトが第6位にランクインするなんて今世紀始まって以来のことではないだろうか。でも、ほんとに出来がいいんだよね。シナリオなんかは一般のゲームと比べても全然見劣りがしないんだ。グラフィックも最高級。文句なしっ！

TAKERU TOP10

MSXマガジンの『Dante』が、今月の1位だぞ。Danteは、RPGコンストラクションツール。キミの理想としている作品が作れるぞ。この作品は、市販されているソフトと比べても、見劣りしない作品に仕上がるのだ。〝三人よれば文殊(もんじゅ)の知恵〟といわれるように、友だちと協力して作れば、誰もが驚くような作品も夢でない。キミの作品が完成したら、Mマガに応募してね！

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格[税込]
1	Dante	MSXマガジン	MSX2	4500円(3.5D)
2	天九牌special桃源の宴	スタジオパンサー	MSX2	3600円(3.5D)
3	アルゴウォーズ	MSXマガジン	MSX2	4000円(3.5D)
4	野球道	日本クリエイト	MSX2	7700円(3.5D)
5	吉田建設	MSXマガジン	MSX2＋	4500円(3.5D)
6	リップスティック・アドベンチャー	フェアリーテール	MSX2	6800円(3.5D)
7	LASER FIGHT	ログインソフト	MSX	2000円(3.5D)
8	パワフルまあじゃん2データ集Vol.2雅子ちゃん組	デービーソフト	MSX2	2600円(3.5D)
9	ディスクステーション4号	コンパイル	MSX2	2000円(3.5D)
10	T&EマガジンディスクスペシャルVol.2	T&Eソフト	MSX2	2600円(3.5D)

●2月9日現在

4 サーク

●ロールプレイング ●マイクロキャビン

こちらも、まだまだガンバル4位の『サーク』だ。もうみんな解き終わったかな？ このゲーム、それぞれ個性的なボスキャラと、凝ったイベントが特徴的。ロールプレイングでありながら、アドベンチャー、アクション、そしてシューティングの要素まで兼ね備えている、すばらしいゲームなのだ。そして、それらのバランスがうまくとれているのが、おもしろさの秘訣ともいえるよね。

また、3月号の技あり一本のページを見てもわかるとおり、サークに関しては、本当にたくさんの技が発見されている。それだけ奥の深いゲームといえそうなのだ。

5 アークスII

●ロールプレイング ●ウルフ・チーム

『アークスII』が5位にランクアップ。もちろんこの理由は、前作『アークス』のファンの支持を受けたおかげだろうね。前作で好評だった経験値を必要としない成長システムをそのままに、今回はよりアドベンチャー色をパワーアップ。アニメーションする数々のビジュアルシーンも入っていて、まさにお買い得の1本と言えそう。

このゲームをプレイして一番うれしいのは、前作の仲間たちがストーリー中にちょこちょこと登場してくることだ。前作の主人公だったジェダとエリンが結婚しているといった、ファンには楽しいエピソードが多く入っているぞ。

読者の選ぶ TOP20

今月から、新しく『読者の選ぶTOP20』の集計がはじまった。この集計は1年間続けられる。そして、BHS(ベストヒット・ソフトウエア)大賞が決定するのだ。前回のBHS大賞は、『イースII』だったが、さて今回はどのソフトになるか楽しみだ。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	―	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	155
2	―	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	83
3	―	イースII	日本ファルコム	74
4	―	サーク	マイクロキャビン	67
5	―	激突ペナントレース2	コナミ	64
6	―	Dante	MSXマガジン	42
6	―	スナッチャー	コナミ	42
8	―	SUPER大戦略	マイクロキャビン	36
8	―	スペースマンボウ	コナミ	36
10	―	テトリス	BPS	35
11	―	アレスタ2	コンパイル	34
12	―	ハイドライド3	T&Eソフト	30
13	―	プロ野球 ファミリースタジアム	ナムコ	26
14	―	三國志	光栄	22
14	―	ルーンワース 黒衣の貴公子	T&Eソフト	22
16	―	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	20
17	―	ドラゴンクエストII	エニックス	18
18	―	カオスエンジェルス	アスキー	17
19	―	ファイナルファンタジー	マイクロキャビン	16
19	―	維新の嵐	光栄	16

●2月9日現在

調査協力店リスト

北海道

店名	電話
ラルズプラザパソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト	☎011-222-1088
九十九電機札幌店	☎011-241-2299
光洋無線電機EYE'S	☎011-222-5454
パソコンショップハドソン	☎011-205-1590

東北

店名	電話
庄子デンキコンピュータ中央	☎022-224-5591
デンコードーDaC仙台本店	☎022-261-8111
デンコードーDaC仙台東口店	☎022-291-4744

東京

店名	電話
サトームセンパソコンランド	☎03-251-1464
コム MICRO COMPUTER SHINKO	☎03-251-1523
ヤマギワ テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス 中央店	☎03-253-1341
第一家電ableパソコンシティ	☎03-253-4191
真光無線	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-251-0011
富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
マイコンショップPULSE	☎03-255-9785
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-342-1901
ソフトクリエイト渋谷本店	☎03-486-6541
J&P 渋谷店	☎03-496-4141
池袋WAVE	☎03-5992-8627
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチ八王子	☎0426-42-6211
J&P 町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店 コンピュータショップ	☎0427-28-2371

関東

店名	電話
パソコンランド21太田店	☎0276-45-0721
パソコンランド21高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21前橋店	☎0272-21-2721
ICコスモランド あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店	☎0467-46-2619
多田屋サンピア店	☎0475-52-5561
西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム	☎048-642-0111
西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
ボンベルタ上尾	☎048-773-8711
ラオックス志木店	☎0484-74-9041

中部

店名	電話
真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
三洋堂パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線本店	☎052-264-1534
九十九電機名古屋1号店	☎052-263-1681
パソコンショップ コムロード	☎052-263-5828
すみやパソコンアイランド	☎0542-55-8819
うつのみや片町店マイコンコーナー	☎0762-21-6136

大阪

店名	電話
ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップCSK	☎06-345-3351
J&P阪急三番街店	☎06-374-3311
上新電機あびこ店	☎06-607-0950
ニノミヤエレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
ニノミヤ別館	☎06-633-2038
J&Pテクノランド	☎06-634-1211
上新電機日本橋5ばん館	☎06-634-1151
J&Pメディアランド	☎06-634-1511
上新電機日本橋7ばん館	☎06-634-1171
上新電機日本橋3ばん館	☎06-634-1131
上新電機日本橋8ばん館	☎06-634-1181
上新電機日本橋1ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
J&P千里中央店	☎06-834-4141
上新電機泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン阪和店	☎0724-26-2038
上新電機きしわだ店	☎0724-37-1021
上新電機いばらき店	☎0726-32-8741
J&Pくずは店	☎0720-56-7295
J&P高槻店	☎0726-85-1212
上新電機せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機いけだ店	☎0727-51-2321

近畿

店名	電話
上新電機わかやま店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセンパソコンランド和歌山店	☎0734-23-6336
J&P和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機やぎ店	☎07442-4-1151
上新電機たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P京都寺町店	☎075-341-3571
パレックスパソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデンC-SPACE	☎078-391-8171
J&P姫路店	☎0792-22-1221
上新電機にしのみや店	☎0798-71-1171

中国・四国

店名	電話
ダイイチ広島パソコンCITY	☎082-248-4343
紀伊国屋書店岡山店	☎0862-32-3411

九州

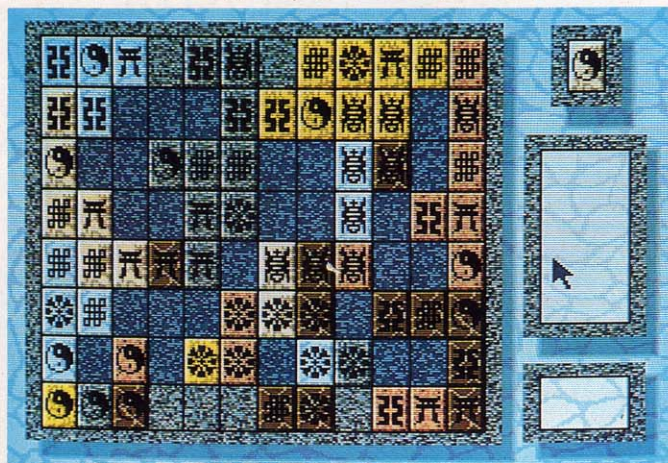
店名	電話
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
ベストマイコン福岡店	☎092-781-7131
トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
ダイエー宮崎店	☎0985-51-3166

NEW SOFT

このコーナーでは、とびっきりいきのいいニューソフトをみなさまにお届けしています。

森羅万象に基づく4の法則が支配する世界!

石道 ISHIDO

4の支配法則によって定められた美しく深遠な世界。96のマス目に72個の石をひとつひとつ置いていく。集中力と高度な戦略が要求されるパズルゲームだ。

⬆画面は開発中のモノ。現在、より見やすく、美しくするために改良中とのことだ。

『石道』をプロデュースしたのは、あの大ヒットパズルゲーム『上海』のプロデューサーとしても知られるブラッド・フレガーさん。良質なパズルゲームを発掘する眼力では右に出る者がいないほどの人で、『テトリス』のアメリカ版発売のさいもひと役買ったんだそうだ。

そのフレガーさんによると、パズルゲームの魅力を左右する要素とはこうだ。

まず、第一印象のよさ。いいパズルゲームには、一見しただけで、これはおもしろそうだ、遊んでみたい、と思わせるモノがあるということである。もちろん、第一印象からおもしろさを感じさせるためには、複雑でわかりにくいようなゲームシステムではなく、ちょっと遊んでみただけでルールの大筋が理解できるような、シンプルでとっつきやすいシステムが要求されることになるわけだ。

そして、さらに重要なのは、何度でも繰り返し遊びたくなるように感じさせること。プレイするたびに何か新しい発見があって、つぎのプレイのときにその経験を生かすことができるようであれば、プレイヤーの熱中度も大きく変わってこようものだ。でも、いくら遊んでも新鮮味を失わさせないためには、それだけ奥の深さ、ふところの深さがなければならないということにもなる。

シンプルさと奥の深さ。このいかにも相入れなさそうなふたつを両立させることはなかなか難しいものである。しかし、『上海』や『テトリス』、『倉庫番』などなど、これまで高い人気を博してきたパズルゲームには、なるほどフレガーさんの言うとおり、ふたつの要素ともみごとに入っている。どれも基本ルールはひとことで説明できそうなほどシンプルでありながら、遊びこむほどに味が出てくる作品ばかりだ。

その、パズルゲームなら酸いも甘いも知りつくしているようなフレガーさんをして惚れ込ませたのが、今回紹介する『石道』である。

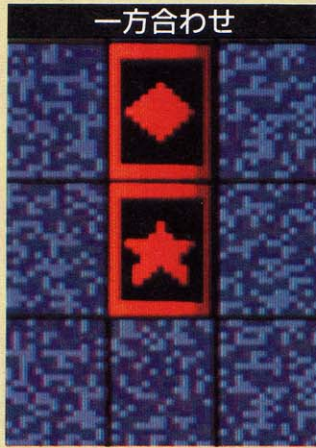
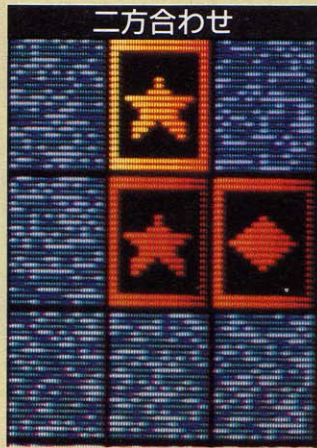
これまた基本ルールは単純明快。縦8個、横12個に区切られたマス目の中に、袋の中に入った6種類の絵柄と6種類の模様に分かれた計72枚の石を1枚ずつ取り出して、並べていくのである。石の並べ方は〝4の支配法則〟というものに基づいているが、詳しい説明はあとに回すことにして、簡単に書いてしまえば、同じ絵柄または同じ模様の石どうしが隣合わせになるように並べる、ということになる。つまり、たとえば黄色い地に四角いマークが描かれた石のとなりには、黄色い地の石か、四角いマークが描かれた石しか置けないというわけだ。

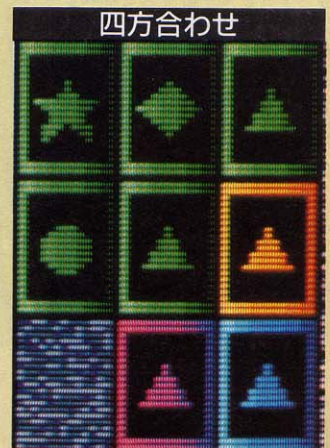
したがって、隣接する石が複数あるマスには、置ける石の種類が限定されてしまうことになる。だから、ただやみくもに石を並べていくと、すべての石を盤面に置くことができないまま手づまりになってしまう、なんてことが多い。しかし、隣接する石が多いマスに石を置くほど、高い得点が入る仕組みになっているのだ。

ここに、石道の奥の深さがある。もちろん、袋からランダムに取り出した石を順番に並べていくだけに、運に左右されてしまう部分もあるが、いかに効率よく石を配置しつつ、高得点を狙うか。それには、綿密で周到な戦略を立てる必要があるのだ。

このゲームの究極的な目標は、72個の石すべてを盤面に並べることと、もうひとつ、四方を石で囲まれたマスに石を置く四方合わせ(4-WAY MATCHES)を、できるだけたくさん完成させることである。四方合わせを完成させるためには、置きたい石が隣接することになる4つの石のうちふたつの石と絵柄で一致し、残りのふたつの石と模様で一致していなければならず、慣れないうちは非常に苦労させられる。しかし、四方合わせの回数しだいでスコアが大きく変わってくるので、各自でいろんな攻略法を編み出してくれ。

さて、このゲームには、古代式ゲーム(ANCIENT WAY)と現代式ゲーム(MODERN WAY)の2通りの遊び方がある。古代式ゲームの場合は、72個の石をすべて盤面に置いて袋を空にすることと、四方合わせを達成した回数を競う。そして、現代式ゲームの場合は、ひたすら高得点を競うことになる。さらに、友達やコンピュータを相手に腕を試すモードなども多数組み込まれ

まずは石の基本的な配置方法を覚えておこう

一方合わせ

二方合わせ

三方合わせ

四方合わせ

石道の基本ルールは、すべて〝４の支配法則〟と呼ばれる法則にしたがって作られている。なんでも、古代文明が森羅万象を四季や四方位など４の数字で分類していた時代に誕生した法則ということで、36種72枚の石を96個のマス目に同じ絵柄または同じ模様のものがとなり合わせになるように並べていき、四方を石で囲まれたマスに石を置く四方合わせを完成させた回数によって〝石の神託〟を受けるという、古代の予言システムが原型なんだそうだ。

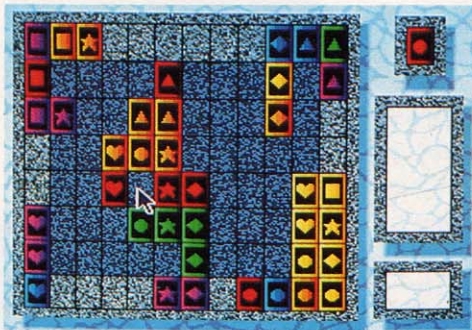
したがって、四方合わせを多く作ることが石道の一番の目的なんだけど、最初のうちは一方合わせから順に慣れていくことが大切だ。まあ、一方合わせは何でもいいから同じ絵柄か同じ模様の石のとなりに置くだけなので、たいしたことはないだろう。しかし、二方合わせ以上になると急に難しくなってくる。ふたつ以上の石に隣接したマスに石を置くためには、盤の上の石のいずれか一方が置きたい石の絵柄と一致し、もう一方が、置きたい石の模様と一致しなければならないのだ。

と、こう書いただけではわからないかもしれないので具体的に説明すると、赤い地に丸い絵柄の石と赤い地に四角い絵柄の石が隣接するマスには、必ず赤い地で丸か四角い絵柄が入った石しか置けないということになる。つまり、地の模様と絵柄の両方の要素が、盤の上の石によって満たされている石じゃないとダメ、ということになるのだ。

上の４点の写真は、一方合わせから四方合わせまでのそれぞれの完成例である。ルールを完全に把握するのは大変だけど、時間をかけてじっくりと取り組めば、きっとコツがのみ込めてくるはずだぞ。

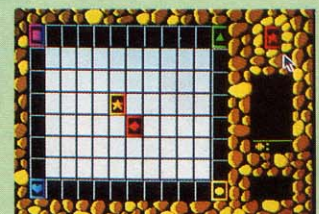
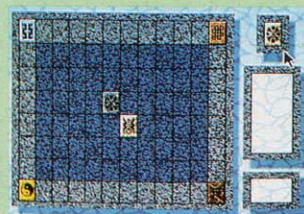
る予定だ。

また、盤面や石のデザインもそれぞれ８種類の中から好みのモノを選ぶことができる。現在開発中のため、残念ながらまだすべてのデザインをお見せすることはできないけれど、きわめて単純な記号のモノから象形文字ふうのモノまでバラエティーに富んだデザインを用意しているそうなので、期待していてよさそうである。

気になる発売日は、４月ごろになるとのこと。もともとが森羅万象を４という数字に基づいて分類したといわれる古代文明を意識して作られただけに、４月発売というのにも因縁めいたモノを感じる、というのは考えすぎかな？

←矢印の位置に石を置けば四方合わせだ。

←置ける場所がなくなったら終わりだ。

多彩な盤面でより広がる世界！

グラフィックの美しさも石道の大きなウリのひとつだ。盤面や石のデザインはそれぞれ8種類ずつ用意されていて、しかもゲームをプレイ中でも自由に選択することができるという親切設計。同じゲームなのに、選んだデザインによって雰囲気がガラリと変わってしまうから不思議だ。下の写真はそのうちの一部。まだ開発中なので、これからさらに見やすいデザインになるように手を加えているとのことだ。期待していよう。

パズル
■アスキー
■MSX2・2DD
■４月発売予定
■価格7800円［税別］

伝統のゴルフコースを再現!

アルバトロス2

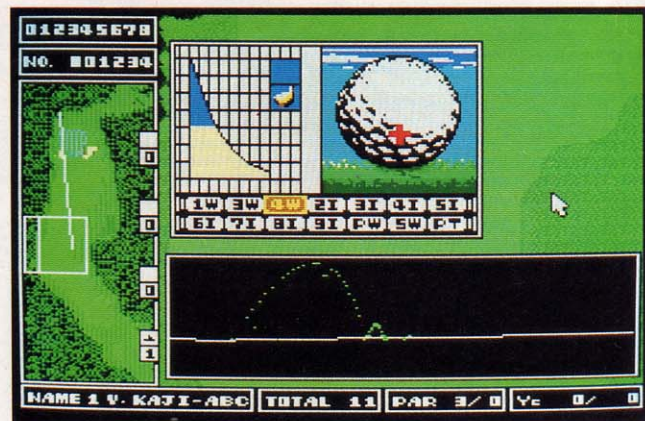
マスターズ・ヒストリー

そもそもゴルフというのは、英国貴族たちの楽しみとして生まれたスポーツだった。『アルバトロス2/マスターズ・ヒストリー』は、そんな古き良き時代のゴルフを感じさせるリアルなゴルフシミュレーションなのだ。

↑画面はすべて開発中のものです。

MSXに限らず、人気のあるスポーツゲームといえば第一にまず野球、そして次にゴルフゲームを挙げることができるだろう。なかでも、「いやあ、接待ゴルフも大変だよ」とかなんとか言いながら、にやにやしながら明日のコンペに向けてゴルフのクラブをせっせと磨いているお父さんたちにはうれしい定番ソフトのひとつだった。

あ、キミはまさか「ゴルフなんてオジンのするスポーツさ」なんて、今どき思ってやしないかい? はっきりいって、それは大マチガイ。今や、若者の間でもゴルフの人気は急上昇中。中尊寺ゆつこのマンガを見てもわかるとおり、OLだってゴルフをする時代なのだ。今どきゴルフスイングのひとつもできないんじゃ、憧れのカノジョにだって笑われちゃうぜ!

とまあ、前フリが異常に長かったけど、よーするにリアルなゴルフシミュレーションとして話題になった『アルバトロス』の続編が、ついにMSX版で登場することになったのだ。『アルバトロス2』には5つのモードが用意されていて、トータルの打数を競うストロークプレイ、12人のCPUプレイヤーと4日間の成績を競うトーナメントプレイ、ホールごとの勝敗を競うマッチプレイ、そしてテレネットイメージガールの麻生優子がキャディーを務めてくれるトレーニングといった、さまざまなモードが用意されている。なかでもお勧めなのが、ビジュアルマッチ。これはゲームに登録されている8人のキャラクターと対戦するというモードで、プレイの途中にテレネットならではのビジュアルシーンが入るのだ。

しかしもっとも注目してほしいのは、前作から格段に進歩した操作性の良さだ。たとえば、ボールを落としたい位置にカーソルを合わせると、その方向に向かって現在自分が選んだクラブの出す平均飛距離が、実線でわかりやすく表示されるのだ。

↑ホールごとに断面図とボールの弾道図が表示される。

↑貴族のスポーツ、ゴルフ。そんな英国の伝統を感じさせるシブいタイトルだね。

コースもゴルフ発祥の地である英国オールド・アンドリュースをはじめ、3つの伝統ある名門コースをプレイすることができる。ゴルフ好きにはたまらない1本だぞ。

シミュレーション
■日本テレネット
■MSX2・2DD
■8800円[税別]
■3月中旬発売

ゴルフの歴史を感じよう!

アルバトロス2の舞台は、ゴルフがまだ英国貴族のためのスポーツとして認められていた1910年代から1920年代までの時代の雰囲気を参考にして作られている。由緒ある3つの名門コースのなかで競うことになるビジュアルマッチの対戦者は、いずれも全英オープンで優勝した名プレイヤーばかり。彼ら8人すべてに勝つことで、キミは偉大なるマスターとして、歴史に名を連ねることができるのだ。日本の名プレイヤーも登場するぞ。

↑➡いずれも近代ゴルフの幕開けをかざったプレイヤーが登場するぞ。

↑ビジュアルマッチで対戦者に勝つと、セピア色をしたビジュアルシーンが拝めるのだ。なむなむ。

ガンダムファンお待たせ!

SDガンダム

ガチャポン戦士2

★カプセル戦記★

ファミコン版でかなり人気があった『SDガンダム』がMSXに移植されたぞ。新たに7体のキャラクターが加わり、アクション要素たっぷりの仕上がりだ。

『SDガンダム』は基本的にシミュレーションなんだけど、戦闘シーンになるとアクションゲームのようにモビルスーツを操って戦うようになっている。気軽に遊べるシミュレーションとして、いろいろな工夫がされているのだ。

ゲームの進め方は簡単。まず首都やガチャベース(GB)という基地でモビルスーツを生産し、それを移動させて敵を倒したり、都市を占領したりして味方の陣営の経済力を上げ、敵の首都を占領すれば勝ちだ。地形にはさまざまあって、モビルスーツにはそれぞれ得意な地形と苦手な地形がある。敵との相性もあるので、どのモビルスーツを生産するかは、マップや敵のモビルスーツをしっかりチェックしてから慎重に決めよう。こういう戦略をおこたると、いつまでたっても勝てないぞ。

⬆この画面でモビルスーツを生産する。

⬆宇宙空間を舞台にしたマップだぞ。

地形は平地や海、山ばかりではない。宇宙空間やブラックホール、クレーターなど、けっこうたくさんあるのだ。宇宙空間と地表との間に大気圏なんていう地形もあって、そこではモビルスーツの動きが制限されてしまうのだ。なんだかにぎやかなマップばかり。マップはファミコン版と同じく30本用意されているぞ。

SDガンダムの最大の特徴はやっぱりアクションシーンだ。もちろんアクションが苦手な人にはコンピュータに任せるモードもついているので安心していいぞ。

モビルスーツには接近戦が有利なものや、長距離のビームを放つことのできるもの、水に強いものなどいろいろあるので、戦闘シーンではその特徴をよく理解して、それを活かす戦いかたをしなければならない。シミュレーションで勝つためにはやっぱり己れを知り敵を知ること、これが一番なのだ。

⬆こんな風に移動範囲の色が変わる。

シミュレーション
■バンプレスト
■MSX2・2DD
■4月中旬発売予定
■価格8600円[税別]

アクションシーンがおすすめだ!

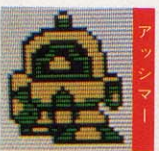
アクションシーンで勝つためには、敵よりも有利なモビルスーツを選ぶことはもちろんだけど、このほかにも障害物を盾にして剣やビームだけ出して戦うとか、接近戦が強い相手の場合は、ひたすら逃げて遠くからミサイルなどを撃つなどのテクニックも有効だ。

モビルスーツの数もたくさんある

モビルスーツには、価格、満タンの状態のエネルギー量、生産にかかるターン数、移動力、そして3種類の武器がそれぞれ設定されている。エネルギー量が0になるとそのモビルスーツはもう動けなくなるので、それが少ないものは早めに補給基地に入れてやるようにしよう。それと装備している武器が何なのかを早めに覚えてしまったほうがいいだろうね。あと、変形することのできるモビルスーツもあるので注意が必要だ。戦闘シーンで敵が変形すると空を飛ばれたりして攻撃しにくくなるぞ。

ガンダム

ドム

ズサ

アッシマー

ギラ・ドーガ

ゾック

待望の人気RPG、ついに完成!!

ロードス島戦記

灰色の魔女

ゲーム界の大御所、安田均原案のRPGの移植がついに完了した。ロードスという小さな島で巻き起こる数々のイベントをクリアーし、この地に平和を取り戻すのだっ!!

ロールプレイング
■ハミングバードソフト
■MSX2・2DD
■3月16日発売
■価格9800円［税別］

この『ロードス島戦記』は安田均と水野良が原案し、それをいちどテーブルトークという形で遊んでみながら案を煮詰め、最後にパソコンに移植する、というめずらしいシステムで作られたゲームなのだ。だから、非常に完成度は高く、シナリオもよく練られているんだ。また、背景となるストーリーもこれまたしっかり作られていて、登場メンバーの生い立ちや、過去、性格付けといったところから、宗教、魔法の体系まで設定されている。また、このシナリオに間接的に関わってくる古代魔法文明や、数十年前の魔神との戦い、といったこの世界を興味深いものにする伝説も用意されているのだ。しかし、残念なことにこれらの設定はゲーム中にすべてが語られるわけではない。詳しく知りたいと思う人は、ロードス島戦記の文庫本が3冊発売されているから、それを読んでみるといい。ゲームの参考にもなるし、ゲームの楽しさも倍増すると思うよ。

このゲームはイベントクリアー重視型のRPGだ。イベントをひとつこなすごとに莫大な経験値が得られる仕組みになっていて、戦闘は必要最小限こなせばいいようになっている。つまりこれは、つねにぎりぎりのレベルで強敵を倒さないといけないということ。毎回スリリングで緊張感のある戦いが味わえるってわけさ。

タクティカルな戦闘シーンが見もの

このゲームの売りのひとつが戦闘シーンなのだ。タクティカルコンバットと名付けられたこの戦闘シーンには、シミュレーションの要素が含まれている。真上から見下ろしたフィールドの中をちょこまかと動き回って、戦いを繰り広げるわけだけど、自分のキャラが邪魔して他のキャラが移動できなかったりするから大変だ。魔法は敵味方区別なく影響するから、攻撃範囲の広い魔法を使うときにも注意を要する。操作は簡単だけど、よーく考えて戦略を練らないと勝てる敵にも負けてしまうのだ。

登場人物紹介

パーン

主人公。ザクソンの村で育った正義感の強い若者。父の形見の聖騎士の鎧を身につけているが、正式な騎士ではなく、傭兵として剣の腕を磨いていた。しかし、己れの技の未熟さを知り、武者修行の旅に出る決意をする。素直で純情なところがいいのか、わりと女にもてる。だが、本人は気づかないことが多い。

ギム

ターバの村、北のドワーフ族出身の戦士であり、細工師でもある。このゲームは、彼が大地母神マーファの司祭ニースから、行方不明の娘の捜索を依頼されるところから始まる。この依頼はこのゲームの最初で最大のイベントだ。これが終了するのは、かなりさきの話。はじめはあまり気にかけなくてもいい。

エト

至高神ファリスに仕える神官。パーンとは幼なじみでいつもいっしょに行動してきた。今回もパーンとともに旅にでることになる。物静かで地味だが意志は強く、ヴァリスの王女、フィアンナから思いをよせられることになる。このゲームではフィアンナ王女とのからみに注目してみよう。

スレイン

アランの賢者の学院出身の魔術師。一見怖そうな顔をしているが、じつは陽気でのんきな性格なのだ。若いころからずっと自分の"星"を探し求めている。本人もそれがなんなのかはわかっていない。このゲームが終了するとき、彼は意外な形でその"星"を発見するのだが……、これはやってのお楽しみ。

ディードリット

絶滅したと伝えられていた伝説のハイ・エルフの精霊使い。妖精界に留まり、何の行動も起こさず、ただじわじわと滅亡の道を歩んでいる一族に絶望し、故郷を飛び出したおてんば娘。冒険の旅を続けていく中で、しだいにパーンに惹かれていく自分に気づく。しかし、おくてのパーンは気づいてくれないのだった。

ウッドチャック

若いころに盗みで捕まり、20年あまり牢獄に監禁されていたが、アラニアの国王に王子が生まれた恩赦により出獄。人生の一番華やかなときを暗い監獄ですごしたため性格が捻れてしまった。職業はもちろん盗賊、このゲームでの言いかただとスカウトである。パーンたちに儲け話をもちかけてくる。

MSXの創成時代を思い出させる

HALゲームコレクション Vol.1 Vol.2

初代MSX時代に発売されたHAL研究所のレトロゲームを4本ずつ1枚のディスクに収めたものが、この『HALゲームコレクション』だ。温故知新って感じ。

HAL研究所っていうと、『HAL NOTE』とか、『LAB Letter』といった優れたアプリケーションソフトメーカーって印象が強いけど、初代MSXの時代にはMSXゲームの主力制作メーカーだったんだよ。そのころ作られたゲームの中にはかなり出来のいいものがたくさんあったんだけど、今、それを手に入れようと思っても、ほとんど売り切れてて、まず入手できなくなってしまった。

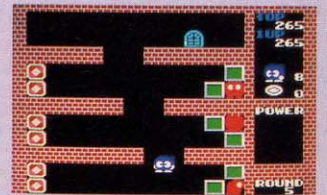
しかし、HAL研はそういう優秀なソフトを見捨てなかった。名作レトロゲームを集めてディスク版で再発売することになったのだ。これは、うれしい。パチパチパチ。それがこの『HALゲームコレクション』なのだ。第1弾として、Vol.1とVol.2が2本同時に発売される。また、安い価格でみんなの手元に届くようにTAKERUで販売されることになった。ソフトの内容は右のほうで説明しているのでそちらをみてちょーだい。

近ごろのゲームソフトと比べるといささか地味で、単純なものであるということは認めざるをえないけど、遊んでいるとそのことが逆に新鮮に感じられるんだ。単純なだけにはまりやすいともいえる。MSXの創成時代を思い出すためにもいちどやってみてほしいな。

アプリケーション
■HAL研究所
■MSX・2DD
■3月10日　TAKERUにて発売
■価格3800円[税込]

Vol.1

↑ホール・イン・ワン

初代MSXとは思えないぐらいグラフィックが美しいゴルフシミュレーション。完成度はかなり高く、最近のゴルフゲームと比べてもまったく見劣りしないところがすごい。

↑エッガーランドミステリー

思考性の高いアクションパズルゲーム。個性豊かな特徴を持った敵キャラクターの攻撃をかわし、すべてのダイヤを取ればクリアー。全115面の迷宮がキミを待っているぞ。

↑ダンクショット

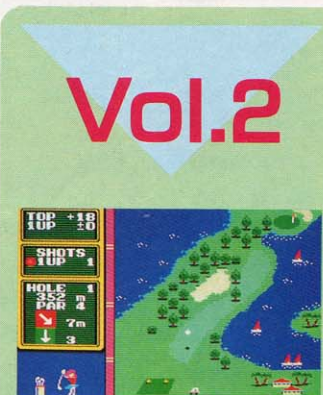
ふたり対戦もできるバスケットボールゲーム。各プレイヤーが独自の能力値を持っていて、試合で活躍するとどんどん成長していくところがおもしろい。動きもかなりいいぞ。

←てつまん

オーソドックスな4人打ち麻雀ゲーム。勝っても女の子が服を脱いだりはしないのでちょっと物足りないかもしれない。麻雀初心者はこれで練習してみてはいかが？

Vol.2

→ローラーボール

ピンボールゲームの最高峰、といってもいいくらいよくできているのだ。縦に4画面分あるフィールド上を、白いボールがところ狭しと跳ね回る。やみつきになるおもしろさだ。

↑ホール・イン・ワン プロフェッショナル

基本的なことは上の『ホール・イン・ワン』とまったく同じだけど、こちらはコースが倍の36ホールになり、自分で自由にコースが作れるエディタまでついているのだ。

↑スーパービリヤード

いわゆるビリヤードのゲームなんだけど、これはちょっといまいちって感じかな？　でも、みんなでわいわいいいながらやるとけっこう楽しいから、ま、いいんじゃないかな。

↑EDDYⅡ

これはゲームじゃなくてグラフィックツールなのだ。この写真はMマガで描いたサンプルだから、かなりおそまつだけど、本気になればけっこうすごい絵が描けるかもしれない。

ちょっと早めのお花見気分

ディスクステーション 4月号

お花見あり、ランダーくんのシューティングあり、話題ゲームの先取りあり、と今月号も楽しくてフレッシュな情報がいっぱいの『ディスクステーション』だ！

⬆あーっ、ランダーだ！　かわいいなあ。

⬆見てるだけで酔っぱらいそうな花見だ。

➡ランドセルしょってインド人のふりをしている日本人かな。

ディスクステーション4月号には、エイプリルフールスペシャルとして、コンパイルのオリジナルシューティングゲームが収められている。タイトルは『ランダーバーン』で、主役はもちろん、ランダーくんだ。みかんが大好きなランダーくんが、粗悪なみかんを生産する悪者を倒すため、オレンジ星へ戦いを挑む、というお話。いわば『ブラスターバーン』のパロディー版といった感じだ。あのかわいいランダーくんが、宇宙を舞台に大活躍。楽しみだね。

もうひとつ、ディスクステーションの名物ともいえるBGVは、今回はなんとお花見。ちょっと早いような気もするけど、コンパイルの人気キャラクターたちとともにどんちゃん騒ぎするのもいいぞ。

さて、ほかにも話題の新作のデモや先取りプレイがぎっしり。まず、日本テレネットの『夢幻戦士ヴァリスⅡ』が掲載される。これはもうすでに発売されているアクションゲームだが、美少女優子にまだ会っていないキミは、ぜひこの機会に挑戦してみよう。

あと、データウエストの『Misty』もプレイすることができるぞ。推理ゲームで名探偵ぶりをためしてみよう。また、掲載が延びていたジャストの『夜の天使達　私鉄沿線殺人事件』もいよいよ登場するぞ。これは、ちょっぴりエッチなアドベンチャーゲームなのだ。

アプリケーション
■コンパイル
■MSX2・2DD
■3月8日発売
■価格1940円［税別］

売れ行き好調!　早くも3号の登場だ

ピーチアップ 3号

低価格でエッチなゲームがたっぷり楽しめる、うれしいディスクマガジン『ピーチアップ』。売れ行きがぐんぐん伸びているなか、ついに3号が発売されるぞ。

➡エッチなようでエッチじゃない、今回のタイトル画面だ。

やっぱり、みんなエッチなゲームが好きなんだなー。今までなかなか買えずにいた人も、ピーチアップが出たことでだいぶ買いやすくなったのでは。ディスクマガジン形式っていうのがうれしいよね。値段は安いし、いろいろなゲームがぎっしり詰まっているんだから。おまけにそれがエッチなものとくれば、誰だって欲しくなるはずだ。

⬆かわいい女の子がいっぱい出てくるぞ。

⬆エロシューティングの究極ピーチだ！

さて、3号にはオリジナルゲームが2本入っているぞ。まず、全3面構成のエロシューティングゲーム『究極ピーチ』だ。パソコンマニアの高校教師が、ひょんなことから乱れた異次元のアダルトソフト界を統一しなければならないはめに。戦闘機に乗って、通常弾と絶倫ボムを武器に、各面のボスを倒していくのだ。最後のボスを倒すと、すばらしいエンディングが……でへへ。まいったなあ。

もう1本は、『ピーチクラブ世界一周双六(すごろく)編』というすごろくゲームだ。アメリカやスイスなど6つに分かれたステージを進んでいき、それぞれのステージで、女の子よりも早くゴールすればその子とできちゃうってわけ。これはがんばらなくっちゃね。

オリジナルのほかにも、ゼネラルプロダクツの『電脳学園』のデモやアリスソフトの『あぶないてんぐ伝説』の先取りもある。ま、じっくり楽しんでちょうだい。

アプリケーション
■もものきはうす
■MSX2・2DD
■3月25日発売
■価格3800円［税別］

湘南の風をお届けしまーす
湘南伝説

シミュレーションと聞いて思い浮かぶのは、やはり戦国武将や戦闘機などだよね。ところがなんと、暴走族が主人公のシミュレーションが登場したのであーる。

➡初心者向きといっても、ヘックス画面で本格的なシミュレーション感覚を味わうことができるのだ。

シミュレーションゲームの勢いが目ざましいなか、それに伴って内容のほうもどんどん複雑になってきている。そのため、初心者にはなかなかなじめないのも事実だ。『湘南伝説』は、そういったシミュレーション初心者のための、いわば入門用のソフト。なにしろ時代設定が現代、舞台は湘南、主人公となるのは暴走族のにいちゃんっていうんだから、こんなに身近に感じられるウォーシミュレーションはほかにない。プレイヤーが操るのは、赤い星と呼ばれるリーダーが率いるチーム。対するのは、赤い星をつぶすべくケンカをしかけてきたヨコヤマ連合だ。

ルールは従来のシミュレーションと同様、各軍のユニットを動かす〝フェイズ〟と、その順番がひと回りする〝ターン〟の繰り返しで成り立っている。ユニットは10人ひと組で構成され、特攻隊や親衛隊のほか、バイク、クルマなど暴走族ならではのものも登場する。敵に追い込まれてピンチのときには自軍の全ユニットの行動が2回できる〝気合い〟というコマンドも用意されているぞ。

最終的には、敵の本部内の総長を倒すことがステージクリアーの条件だ。全10ステージをクリアーすると、感動的なエンディングが待っているのだ。暴走族の雰囲気を存分に味わってみてくれい。

⬆赤い星の名を知らない走り屋はいない。

⬆持っているお金にあわせて徴兵しよう。

シミュレーション
■ビクター音楽産業
■MSX2・2DD
■発売中
■価格7800円[税別]

アゴがはずれるほど笑え!
帰ってきた探偵団X

無責任な設定、脈絡のないシナリオ、意味不明のギャグ、脳天気、下ネタというとんでもないポリシーをもったアドベンチャーの登場だーい。わっはっはー!!

➡いきなりスペースキーを連打しなくてはならない。後で出てくるシーンの予告なのかな?

⬆個性豊かな探偵団Xのメンバーたちだ。

このゲームは、他機種で発売されたパロディーアドベンチャーゲーム『探偵団X』のギャグ版である。MSX版で発売されなかったのなら、いきなり始めても意味がわからないんじゃないの? とお思いでしょうが、ハート電子さんもそのへんはちゃあんと考慮して作ってくれているので安心しよう。前作をプレイしていなくても、十分楽しむことができるのだ。

登場するのは、名門じゃがいも学園に通うしゅん、みき、やす、のぶで構成される探偵団Xと、その宿敵である悪の白寺山株式会社3人組。この3人組は、昔じゃがいも学園の先生をしていたのだが、金に目がくらんで悪の組織を結成し、探偵団Xが捜査する事件に、ことごとくからんでいるのだ。

シナリオは全部で3本あり、どのシナリオからでも始めることができる。タイトルは、〝乙姫の涙は深海の果てに(私を竜宮城に連れてって)〟、〝ブリバリ伝説(グランプリに賭けた青春)〟、〝がんばれ地球防衛軍(ぼくらの6日間戦争)〟と、どこかで聞いたことがあるようなものばかりだ。

とにかく、最初から最後まで、ギャグの嵐。笑いすぎて腹ワタがネジ切れてもアゴがはずれても、弊社ではいっさい関知しません、とキャッチコピーにあるので、そうとうな覚悟が必要なのだ。

⬆3つのシナリオから選んで始めよう。

アドベンチャー
■ハート電子産業
■MSX2・2DD
■3月9日発売
■価格5800円[税別]

菅沢美佐子の

全国 新作予報

土曜日と日曜日の早朝に、テレビを観るのが好き。とくに、日曜日には必ず観なければ気がすまない番組があるの。それはねえ……うーん、やっぱりこれは密かな楽しみにしておきたいから、内緒。

こんにちは。菅沢美佐子です。今年の冬は、雪がたくさん降りましたね。私なんか、すべってころんで歩けなくなり、会社に電話して助けを呼んでしまいました。かっこ悪いったらありゃしない。みなさんも、気をつけましょうね。

それでは、さっそく新作情報をお知らせします。まずは、マイクロネットの『麻雀狂時代SPECIAL partⅡ 冒険編』です。前作ではトーナメント方式でしたが、今回はひとつのストーリーを軸にして、コンピュータの強力な思考ルーチンと勝負していく、という方式。4月中旬にTAKERUから発売される予定です。お楽しみにね。

次に、コンパイルの情報です。先月号で『魔導物語2』が出ますとお伝えしましたが、その前に、『ルーンマスターⅡ』が発売されることになりました。前作は魔導物語と同じく、『ディスクステーションスペシャルクリスマス号』に収録されていたコンパイルのオリジナル。4人まで参加できる、すごろくゲームです。RPGのようなイベントや戦闘システムをもち、ストーリー性も十分あります。発売は4月20日。魔導物語2のほうは、まだ未定ですが、なるべく早く出したいとのことです。

⬆RPGの要素ももったすごろくゲームの『ルーンマスターⅡ』。多人数で遊ぼう。

さて、こちらも先月号でお伝えしましたが、マイクロキャビンの『スーパー大戦略マップコレクション』のTAKERUバージョンが届きました。まだ開発中のものですが、現在約50枚のマップが収められており、これからマスターアップの当日までに、間に合う限りたくさんの数を制作したいとのこと。だから、今の段階では全部で何枚のマップ数になるのか、制作している人たちにもわからないのだそうです。また、新しい生産タイプも数ヵ国追加する予定。発売は、3月20日ですから、それまでになるべくたくさんのマップを作ってもらいたいですね。

ところで1月号のmini特集で紹介したアスキーの『Plus-Xターミネーターレーザー』がいよいよ3月下旬に発売されることになりました。これは、すでに中東諸国で発売されている光線銃で、モニター画面に向かって銃を撃ちながら、ゲームを進めていくというもの。対応するソフトもどんどん開発していくそうですが、今のところ決定しているのが『ダンジョンハンター』という3D迷路タイプのシューティング。このソフトと光線銃がセットになって発売される予定です。くわしくは来月号で紹介しますので、見てくださいね。

⬆"Plus-X"用の『ダンジョンハンター』です。光線銃を撃ちまくって熱くなろう。

さて、ソニーから3月下旬に発売される『らくらくアニメ』は、オリジナルのアニメストーリーを簡単に作ることができちゃうという楽しいソフト。こんなアニメが作りたかった、なんて考えていた人にはもってこいの1本です。

最後に、光栄からのお知らせ。待望の『三國志Ⅱ』がついに登場します。発売日やメディアなどはまだ未定ですが、くわしい情報が入りしだい、お伝えしていきますので、お楽しみに。では、また。

⬆『麻雀狂時代SPECIAL partⅡ 冒険編』だ。かわいい女の子もいっぱい登場する。

⬆『スーパー大戦略マップコレクション』のマップの1枚。これは九州地方ですね。

かんたん手帳リフィルくん

アスキーの『かんたん手帳リフィルくん』は、リフィル手帳用の用紙がたくさん詰まった印字ユーティリティー。その種類は、アドレス帳やスケジュール表などの実用的なものから、あみだくじや蚊退治表など、ちょっと変わったおもしろいものまで、64種類にもおよびます。

また、フォームによってはグラフィックを挿入できるものもあるので、デジタイズで取り込んだ画像や、お絵かきツールで描いた絵などを使って4コママンガを作ることもできちゃうのです。発売は4月下旬の予定。来月号で紹介しますのでお楽しみに。

⬆オリジナルの手帳を作っちゃお！

⬆あみだくじで遊ぶこともできるよ。

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は2月20日現在のものです。

3月発売のソフト

発売日	ソフト
8日	●ディスクステーション4月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
9日	●帰ってきた探偵団X　ハート電子産業 MSX2/2DD/5800円
9日	●クォース　コナミ MSX2/ROM/5800円
9日	●ディスクNG1　ナムコ MSX2/2DD/4800円
10日	●電脳学園シナリオI　ゼネラルプロダクツ MSX2/2DD/8800円
10日	●HALゲームコレクション Vol.1　HAL研究所 MSX/2DD/3800円(TAKERUで発売)
10日	●HALゲームコレクション Vol.2　HAL研究所 MSX/2DD/3800円(TAKERUで発売)
16日	●ロボクラッシュ　システムソフト MSX2/2DD/7800円
16日	●ロードス島戦記　ハミングバードソフト MSX2/2DD/9800円
20日	●スーパー大戦略マップコレクション2 タケルバージョン　マイクロキャビン MSX2/2DD/3500円(TAKERUで発売)
23日	●ナビチューン ドラゴン航海記　工画堂スタジオ MSX2/2DD/8800円(予価)
23日	●BURAI上巻　リバーヒルソフト MSX2/2DD/8800円
25日	●ピーチアップ3号　もものきはうす MSX2/2DD/3800円
25日	●Misty Vol.4　データウエスト MSX2/2DD/5000円
中旬	●アルバトロス2　日本テレネット MSX2/2DD/8800円
下旬	●らくらくアニメ　ソニー MSX2/2DD/5800円
	●妖魔降臨　日本デクスタ MSX2/2DD/7800円(予価)
	●プラスX ターミネーター　アスキー MSX2/ROM/価格未定

4月発売のソフト

発売日	ソフト
9日	●ディスクステーション5月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
15日	●ミディサウルス　BIT² MSX2/ROM+2DD/19800円(予価)
20日	●ディスクステーション ルーンマスターII　コンパイル MSX2/2DD/3880円
20日	●トワイライトゾーンIV　グレイト MSX2/2DD/7800円
中旬	●麻雀狂時代 SPECIAL part II 冒険編　マイクロネット MSX2/2DD/4900円(TAKERUで発売)
中旬	●ビバ ラスベガス　HAL研究所 MSX2/2DD/6800円
中旬	●SDガンダム・ガチャポン戦士2・カプセル戦記　バンプレスト MSX2/2DD/8600円(予価)
中旬	●ZERO 第4のユニット4　データウエスト MSX2/2DD/価格未定
下旬	●韋駄天 いかせ男 愛をありがとう　ファミリーソフト MSX2/2DD/5200円(TAKERUで発売)
下旬	●雪の国・クルージュ　ザイン・ソフト MSX2/2DD/8800円
	●SDスナッチャー　コナミ MSX2/2DD+SCCカートリッジ/9800円(予価)
	●かんたん手帳リフィルくん　アスキー MSX2/ROM+2DD/9800円(予価)
	●石道　アスキー MSX2/2DD/7800円(予価)

5月発売のソフト

発売日	ソフト
8日	●ディスクステーション6月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
25日	●ピーチアップ4号　もものきはうす MSX2/2DD/3800円
	●Misty Vol.5　データウエスト MSX2/2DD/5000円
	●ファミクルパロディック2　BIT² MSX2/MSX2+/2DD/6800円
	●ソリッドスネーク メタルギア2　コナミ MSX2/SCC搭載ROM/7800円
	●トンネルズ・アンド・トロールズ カザンの戦士たち　スタークラフト MSX2/2DD/9800円
	●電脳学園II ハイウェイ・バスター!!　ゼネラルプロダクツ MSX2/2DD/8800円(予価)

6月発売のソフト

発売日	ソフト
1日	●ピンクソックス3号　ウェンディマガジン MSX2/2DD/2800円
8日	●ディスクステーション7月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円

7月発売のソフト

発売日	ソフト
8日	●ディスクステーション8月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
25日	●ピーチアップ5号　もものきはうす MSX2/2DD/3800円
	●麻雀悟空 天竺への道(仮題)　シャノアール MSX2/ROM/価格未定

発売日未定のソフト

発売日	ソフト
	●バーミリオン　グレイト MSX2/2DD/6800円(予価)
	●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ　ポニーキャニオン MSX2/2DD/7500円
	●実戦でよくできる死活と手筋　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7800円
	●テラクレスタ　日本物産 MSX2/ROM/価格未定
	●ベトナム1968　スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定
	●火星甲殻団(仮題)　アスキー MSX2/2DD/価格未定
	●ジェイルベイツ　BIT² MSX2/2DD/価格未定
	●フリートコマンダーII 黄昏の海域　アスキー MSX2/ROM/価格未定
	●エストランド物語　イーストキューブ MSX2/2DD/価格未定
	●トリロジー(仮題)　クリスタルソフト MSX2/2DD/価格未定
	●晴れのちおおさわぎ　カクテルソフト MSX2/2DD/価格未定
	●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ MSX2/ROM/7800円(予価)
	●ドラゴンスピリット　ナムコ MSX2/2DD/価格未定
	●ラ・ヴァルー　工画堂スタジオ MSX2/2DD/8800円(予価)
	●ディスクNG2　ナムコ MSX2/2DD/4800円
	●バルンバ　ナムコ MSX2/2DD/価格未定
	●電脳学園III トップをねらえ!　ゼネラルプロダクツ MSX2/2DD/8800円(予価)
	●対局3連星　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/14800円
	●シュヴァルツシルトII　工画堂スタジオ MSX2/2DD/価格未定
	●無敵刑事大打撃ー史上最大の犯罪ー　ファミリーソフト MSX2/2DD/7800円
	●ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ　ビクター音楽産業 MSX2/2DD/8800円
	●魔導物語2　コンパイル MSX2/2DD/価格未定
	●三國志II　光栄 MSX2/メディア未定/価格未定

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。　なお、TAKERUで発売されるソフトは、消費税を含みます。

かなりグーなアクションRPGだね

サーク

なんだかいい気分だ。たとえて言えば、おいしい料理をたらふく食べたような。または、好きな人とボーッと青い空を見ているような。そう感じさせてくれるゲームに、ひさしぶりに会えた気がする。

■マイクロキャビン　MSX2　8800円[税別](2DD)

やー、首周だ。最近はイラスト描いたりクロスワードパズル作ったりで忙しいけど、お金はないぞ。ムダ話はこれくらいにして、さっそくレビューする。ひさしぶりだから、かなり辛口になると思う。ただしウソは書かない。これがオレのポリシーだ。じゃあ始めよう。

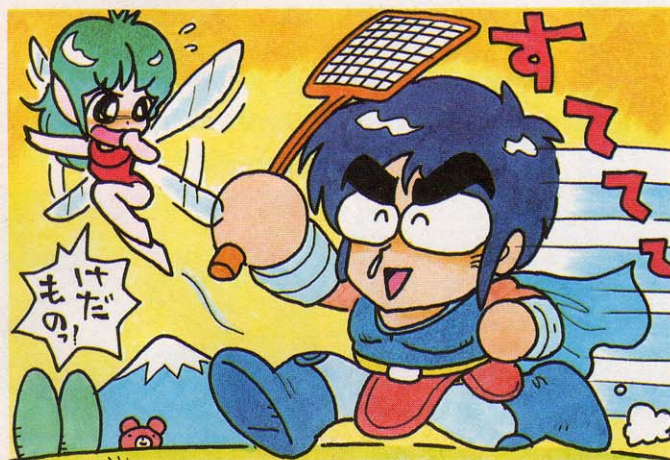
今月のターゲットは『サーク』。そう、マイクロキャビンがリキを入れて作ったアクションRPGだ。そういえばマイクロキャビンがオリジナルのRPGを作ったのは、これが初めてなんじゃないかな。もちろんMSX版で。たしかに前評判はスゴかったけど、オレとしては実物をこの目で見るまでは、正直言って心配だったんだ。だって、そうでしょ。以前マイクロキャビンから発売された一連のアドベンチャーゲームを思い出してみてよ。コマンドを入力するたびに、ブッブーッとディスクを読み込むあの遅さ。そりゃ、MSXのハードの問題もあるだろうけど、思わず「これくらいオンメモリでやれよな！」と叫んでしまいたくなるほどだ。買ったことのある人なら、痛〜いほどわかるでしょうね……。

そんなユーザーの不満、そして開発者の苦悩を生んだ数々のゲームのあとのサーク。ほらほら、オレが不安になるのもうなずけるでしょ、ね？　だから、マイクロキャビンの大津さんが、「今回はリキ入れて開発してます」と言っても、表では「ほお〜」などと適当なリアクションをしつつ、心では「おいおい、マジかよ、ほんとにマジか」と疑いまくってたのでした。

それがあんた、

発売直後さっそくプレイしてみたら、っもう、よくできてるのなんのって。いやあ、疑ってメンゴメンゴですよ。それにしてもビックリしちゃいましたねえ。じつをいうと、オレはある程度タカをくくっていたわけです。たとえば〝グラフィックがこれくらいでサウンドがこれくらいなら、まあ、よしとしよう〞みたいな。ところがお恥ずかしいことに、すべてにおいて、オレが心の中で決めていたボーダーラインをポーンと軽々クリアーしてるの。思いっきり余裕で。侮ってたぜ。とはいえ、結果的にうれしい誤算でよかった、と思うんですけどね。

編集部内の評判なんかガンガンよくて、気がつけば5、6人がプレイしてた。このうち仕事で遊んでたのはひとり。あとの人は完全に〝遊び〞。でも、考えてみれば、これってすごいことなんだわ。今までRPG系のゲームにはなかったことなんだよ、こんなにたくさんの編集者がプレイし、なおかつクリアーしたやつって。サークが初めてってカンジ。一見フツーのゲームなんだけどね。というわけで、いったいどんな魅力がサークにはあるのか。今回はそこいらへんをグリグリと考察してみようと思う次第でござんす。

まずはシナリオ。思いきりかいつまんで紹介してみよう。ウェービスにふたたび現われた怪物バドゥーを倒してください、とハエみたいな動物ピクシーに頼まれた主人公は、打倒バドゥーを胸に冒険を決意するのであった。ウーン、ありがち〜。ただ、これはいわゆる話の軸であって、この周りには〝サークの力〞だの〝主人公の父〞といったキーワードが存在しているわけ。まあ、ゲームの展開もまあまあスリリングで、途中で息切れ

⬅バカでかい木の精。ロの中にはおもちゃが入ってるぞ。おっと、それはピンポンパンか。

したり、なかだるみすることもない。ここいらへんはふまえてるな、などとニヤけていると、ふと気がついた点があった。それはシナリオを構成しているイベントと、それをとりまく人々だ。

そもそもシナリオとはプレイヤー好みな展開と、しっかりした因果関係のふたつが必要不可欠だと思ってた。ところがこのゲームはどうだろう。今述べたふたつに、なんともうひとつの要素がプラスされている。それは人情、詳しく言うと人間くさい人々の登場とその演出だ。やたらとケガした娘やらオヤジやらが出てきて、そのたびにオレのヤコブくん（オレは主人公にそう命名した）は冒険を一時中断して、やさしく手を差しのべるのです。泣かせるじゃーないですか。困った人を見かけたら、黙って無視せず助けてあげる。〝雨ニモ負ケズ風ニモ負ケズ〟の世界ですよ。ヒューマニズムってやつですね。はたまたケガをした女性を連れていくと、〝だれ、この女。どういう関係なのよ〟みたいな顔をする看護婦、おねしょして泣いてる子供なんか、リアルなだけにおかしい。日常によくあるできごとをフィーチャーさせて、プレイヤーの感情だけ、サークの世界と今オレたちがいる世界とをシンクロさせようとしている。ゲームをよりリアルに楽しませるためにだ。

⬆おねしょがちゃんと世界地図に。ちなみにモワイデル図法で描かれているね？

じつはこの人情という要素は、RPGをよりおもしろくしてくれるんですよ。プレイヤーが求めているのはこれなんだよね。〝こんな殺伐とした世界でも、人々は強く生きているんだ。オレもくじけないで冒険しなければ。この人たちのためにも……〟みたいな気持ちになっちゃうもん。みんなの願いがプレイヤーの心をかりたてる、そんな演出をサラリとやってのけてるんだから、スゴイよなあ。

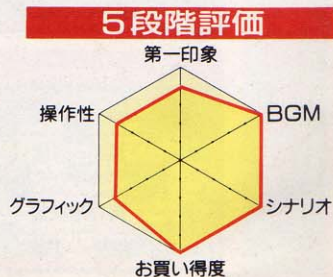
お次はグラフィック。これはあんまり言うことはないかな。全体的に統一のとれたタッチで、なかなかよろしいかと。そういえばこのゲームには〝VRシステム〟という、聞き馴れないシステムが導入されているんですよ。なんでもよりリアルなゲームにするための、ひとつの方法のようです。つまり、人間の身長や怪物の体長の比を現実に近づけた、ということですね。子供は小さく大人は大きい、といったように。また、木陰にいる人はきちんと影がついている、といったこともこのシステムに基づいたものだそうです。あまり目立った特徴ではないけど、なんか開発側の勢いが感じられるよね。

さてサウンドです。じつはこのサークの一番、目をみはるところは、これですね、やっぱり。前出の大津さんが、「サウンドにはとくにリキを入れましたので、じっくり聴いてくださいよ」と自信満々に言ってたけど、ここまで言い切るだけあるわ。気持ちわかるもん。これだけすごいサウンドなら、オレだったら、「とにかく聴いてちょうだいよ。とにかくすごいんだから。ほら、この音色！　これFM音源の限界だよ。曲聴くためだけに8800円はたいてもソンはしないよー」と豪語するだろうね。楽曲はそれぞれのシーンにマッチしてるし、楽曲そのものの質もかなり高い。思わず詞をのせて、うちのバンドで演奏しようかなと思った曲も2、3あったくらいだ。しかし、それにもましてスゴいのが音色。いったいどうやってこんな音が出るんだよ、おい？　と聞きたくなってしまうほどいい音色だ。きっとこのゲームでFM音源を見直したユーザー、ソフトハウスは決して少なくないはずだ。プログラム的にもかなり高等なことをしてるに違いない。今までのMSXのゲーム1だと信じて疑わないぞ、オレは。ちなみに編集部で一番人気があったのは、ダントツでオープニングの曲。あのイントロのうなりが気持ちよくて、ずっと聴いていたいくらいだ。あー、フルコーラス聴きたいぞー。大津さん、よろしく（要望）。

⬆負傷した男性を背負う。人情ブンブンでグーだな。人間はやっぱり人格でしょ。

とまあ、サークをシナリオ、グラフィック、サウンドに分けて評価してみたけど、悪いところがない。でも、じつはサークにはただひとつだけ欠点があるのだ。それは新鮮味がないということ。このせいでサークが〝○○○っぽいゲーム〟で片付けられてしまうおそれがある。ことにアクションRPGというものは、どうしてもほかのゲームと似かよって見えてしまうのだ。そんな最悪の事態を避けるために、VRシステムを導入したのではなかろうか。図星じゃないですか？　新鮮味の欠如は、いいゲームをただの類似品にしかねない。これからは、そこいらへんを踏まえていただきたいのだ。

おおっ！　今回のレビューはちっとも辛口じゃないではないか。でも、仕方ないよ、これ。こんないいゲーム、ほんとにひさしぶりだもん。続編早く出ないかなあ。

評/首周クルブシ
（徹夜明けだから不機嫌）

⬅魔物を恐れ、宝箱に住むノーム。こういうほのぼのしたイベントが、なんかいいんだな。

5段階評価

紫禁城は今日も悩める若者でイッパイです

紫禁城

眠れぬ夜を、シャレたパズルゲームとともに過ごすのもこれまた一興。ハーディー&ソフティーが正当派パズルゲーム『紫禁城』を題材に、今宵あなたと一緒にパズルゲームの魅力について考えます。

■スキャップトラスト　MSX2　6800円[税別](2DD)

ハーディー　そんなワケで、今月はパズルゲームの『紫禁城』のレビューといきましょう。

ソフティー　最近はパズルゲームのジャンルもブーム再燃の兆しが見えるよね。『上海』とか『倉庫番』のリメイク版が登場したし、『テトリス』ブームは記憶に新しいところだ。

ハーディー　とくにテトリスの影響は大きいよね。あのブームのおかげで、単純なルールのパズルゲームでも、中身がよけりゃ十分に通用することが証明されたってわけなんだから。

ソフティー　ボクは、テトリスブームにはそれなりの下地があったと思うんだよね。シューティングやアクション系のゲームなんか、最近はどんどんマニア向けになっちゃって、なんだかすごくとっつきにくくなっちゃったよーな気がするんだ。でも、テトリスみたいなパズルゲームだったら、何の予備知識がない人でも楽しめちゃうでしょ？　今や初心者にとっては、パズルゲームぐらいしか楽しめないのかもしれないなあ。

ハーディー　そりゃ言い過ぎだよ。でも、いいパズルゲームにはそれだけ万人を引きつけるだけの魅力があることは確かだね。じゃ、前置きが長くなっちゃったけど、これから本題の紫禁城の話をしよう。

ソフティー　これって、ルール自体はすごくオーソドックスだよね。

ハーディー　うん。迷路の中を歩き回りながらゴールの青い扉を目指すって設定なんだけど、牌を押すことはできても引くことはできない。で、一度に動かせる牌はひとつだけ。と、このへんはいわゆる倉庫番タイプのルールだな。

ソフティー　正直言って目新しさはあんまりないよね、これ。

ハーディー　でも、〝邪魔牌〟ってのがけっこういい味出してるよ。ちっとも動かせない上に、ほかの牌が一部でも接触したらその牌まで邪魔牌に変身させる。ヘタに牌を動かし回ったら邪魔牌がどんどん増殖して、進路がふさがれてしまうってワケだ。

ソフティー　たださ、初めのうちはちょっと不自然な感じがするんだよね。やりこんでいくうちに少しずつおもしろさがわかってくるんだけど、あまりとっつきやすい設定じゃーないと思うなあ。

ハーディー　でも、ルールさえ覚えてしまえばかなりハマれるゲームだよ。確かに新鮮味には欠けるけど、各面ともによく練られていてあきさせないんだよね。操作感覚もなかなか快適だし、オレなんかちょいとヒマつぶしにと思って始めたのに、気がついたら徹夜してた、なーんてこともあったぞ。

ソフティー　中毒性があるよね、これって。ボクはパズルゲームの良し悪しは中毒性の有無で決まると思ってるんだけど、その点ではバッチリ合格だと思うよん。

ハーディー　あと、個人的にはコンストラクション機能がついているのもウレシイね。

⬆10面クリアーごとに見られるデモです。

ソフティー　うん。まあ、実際にエディットするかどうかは別としても、こーゆー機能がついてるだけでも、なんだかトクした気分になるもんね。ボクみたいなめんどくさがり屋には絶対に作れないけどさ(笑)。

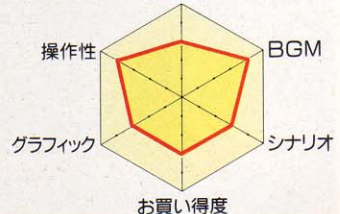
ハーディー　押さえるべきところはちゃんと押さえてるよね。

ソフティー　そーいえば、音楽も凝ってるよね。『倉庫番パーフェクト』もそうだったけど、最近のパズルゲームは、BGMがすごく個性的なのが多いよ。

ハーディー　ホント、音でも楽しませてくれるソフトが増えてきた。これからが楽しみだ。

ソフティー　ハデなのがいいな。

●

評/ハーディー&ソフティー
(またまた登場してしまいました)

紫禁城には、麻雀牌を含めて全部で5種類の牌が用意されている。もちろんどの牌でプレイしてもルールは変わらないのだが、おもしろいのが主人公のキャラクター。選んだ牌によってミイラやら騎士、忍者などが、それぞれヘンなパフォーマンスを見せてくれるのだ。

5段階評価

素人をRPGマニアにする一本だ

ファイナルファンタジー

初心者にお薦めのゲームはなんですか？　って聞かれるとなかなか即答できないんだよね。紹介したソフトが、その後のゲーム人生を変えてしまうかもしれないから。で、俺が選んだゲームはこれだ。

■マイクロキャビン　MSX2　7800円[税別]　(2DD)

⬆マンガ的ではあるが、色使いがうまい。

Mマガで、ゲームの画面写真なんかを撮影しているカメラマンは木村早知子さんっていう女性なんだ。カメラマンとしての経験は長いらしいんだけど、Mマガに来てからまだそんなに経っていないからゲームに関してはまったくの素人なわけ。で、彼女がよく俺に尋ねてくるんだ、「ねー、なにかおもしろいゲームないー？」って。ここに来る前はそんなに興味がなかったのだろうが、周りの人間がみんな毎日ゲームをやっているのを見て、自分もやってみたくなったのだろう。ふふふ、そーゆーことなら最高にはまるゲームを紹介して、2日、3日の徹夜は当たり前のゲーム地獄に堕としてやろう、と考えた。そこで俺は、素人がもっともはまるゲームのジャンルはなにか？　ということについて考えてみた。シミュレーションは、はまるにははまるのだが、人によって好き嫌いがはっきりしているし、やはり初心者にはシステムがわかりづらいだろう、ということで除外。アドベンチャーは初心者にはもってこいのわかりやすいジャンルなのだが、詰まったときにあきらめてやめてしまう危険性があるので除外。となると、やはりRPGしかないな。RPGならシステムもそう難しくはないし、シナリオの展開でいきづまったときでも金稼ぎとかレベルアップとか他にやることはいくらでもあるからなげだすことも少ないだろう。うん、ジャンルはRPGに決定だな。えーと、初心者向けのRPGというと……。

⬆初公開!?　彼女が木村早知子その人だ。

とここまで考えて、いきづまってしまった。お薦めのソフトが思いつかなかったのである。俺自身RPGのマニアであるから、けっこういろんなゲームをやってきたのだが、おもしろくてしかも素人でも楽しめる、という作品がほとんどないのだ。『ウィザードリィ』はキーボードが使えないと無理だし、最初に超難解な『マイト・アンド・マジック』なんかやらせたら、もう一生RPGはやってくれないかもしれない。しかも、初心者向けのRPGとして思いついたのは、『カオスエンジェルズ』や『ドラゴンナイト』など。一言で簡単に説明すると、すけべソフトというものである。俺が担当している"すけべで悪いかっ!!"の画面写真を撮っているときには、きゃーきゃーいいながらけっこうよろこんでいるようにも見えるが、やはり女性に女の子が裸にされていたずらされるようなゲームをやらせるわけにはいかないだろう。しかたなく、その場は「うーん、そうですねぇ」とお茶を濁して終わりにしたのだが、そのあとも初心者向けRPGのことが、つねに心の隅でくすぶっていたのだ。

⬆音がいいんだよね。トゥルルルッ、ってとこが最高なのよ！

なにかいいソフトはないのか！　まるで暗闇の中を手探りで進んでいるような状況だった。そのとき俺の目の前に射したひとすじの光、それが『ファイナルファンタジー』だったのだ。このゲームはファミコン版からの完全な移植作品なので、システムは単純明解。初心者にはうってつけのソフトだ。操作もこれまた簡単で、いかにゲームを知らない人でも1時間もあれば馴染んでしまうだろう。グラフィックは、オリジナルのファミコン版より色数が増えた分だけ美しく見やすくなっているし、キャラクターがころころした2頭身でかわいい動きをするのもいい。女性に薦めるのだから、殺伐とした中にもこうした愛嬌があったほうがいいに違いない。そしてこれまた音楽がいいんだ。ファミコンとは比べ物にならないぐらいグレードアップしちゃってるんだよなぁ。ま、音楽がいいのと初心者向けということは関係ないかもしれないけど、悪いよりはいいほうがよいに決まってる。それに、すけべじゃないから安心して薦められるしね。

これだ、これが俺の探していたソフトだ！　さっそく木村さんに紹介してあげることにしよう。これ1本クリアーしてしまえば、もっと高級なRPGに挑戦できるだろう。もうちょっと複雑で、さらにはまりこんでしまうような出来のいいRPGならいくらでもある。甘美なゲーム地獄にずるずると堕ちていくのは、そう遠い日ではないだろう……。

「木村さん、これやってみない？　けっこうおもしろいよ……。」

というわけで、こうしてまたひとり、RPGマニアが誕生していくのであった。

●

評/もりけん
(これじゃ悪党みたいだな)

5段階評価

もりけんの すけべで悪いかっ!!

もし、100万円クイズハンターの問題に、〝おたく〟というジャンルがあったらおもしろいだろうな……の巻

今月紹介するソフトはゼネラルプロダクツの『電脳学園』である。

と、今月はいきなり本編から始まってしまったので、驚いている人もいるだろう。どーも、俺の文章は前置きが長くていかん。わかってはいるのだが、つい書きすぎてしまうのだ。だから、今回はあえて前置きを書かないことにした。今月は本文のライン数が少ないから、いつもの調子で書いていたら前置きだけで終わってしまうかもしれないからな。いかん、この文章自体が前置きになっている。本題に取り掛からなくては……。

電脳学園はマルバツ形式のクイズゲームである。だが、ゼネラルプロダクツ(以下ゼネプロ)が制作したソフトだから、一般雑学のクイズであるはずがない。ジャンルは、SF、特撮、アニメ関係。重箱の隅をつついたような問題。いわゆる〝おたく〟じゃなきゃわからない難問、奇問がつまったゲームなのである。えっ、キミ、ゼネプロをご存じない？　うーん、そうだよなぁ、ゼネプロがパソコン業界に進出したのは最近だから、コンピュータだけにしか興味のない人はこの会社がどんなものなのかを知らないのも無理はないか。じゃあ、少しゼネプロについて解説しておこう。

SF大会、というものを知っているだろうか？　著名なSF作家からたんなるマニアまで、とにかくSF愛好者たちが集まる大会だと思ってくれればいい。それの大阪大会(通称ダイコン)の開会式で、異常にばかうけしたアニメーションフィルムが公開された。いわゆるダイコンオープニングアニメと呼ばれているやつで、それを制作したのがゼネプロだったのである。

それからのゼネプロの活躍はめざましいものがある。まず大阪にガレージキット(自主制作作品)の店をオープン、マニアがほしがる商品をガンガン販売した(俺もウルトラ警備隊の制服がほしい)。それで得た資金を元にしてかどうかは知らないが、さらに多くの特撮フィルムを制作(ドラクエの特撮ビデオの制作もここ)。で、最近電脳学園でパソコン界に進出してきたわけなのだ。ま、一言で言えばクリエイティブなおたく集団、といったところであろう。

昔からマニア向けの商品を作り続けてきたゼネプロだけに、マニアのニーズというものには非常に敏感だ。おたくと呼ばれるのは不快だが、人よりも知識が豊富なことを自慢したいのが、マニアの性。自慢の種を増やすため、または自分の知識の深さを測るため、この電脳学園で頭脳を研いてみてはどうだろうか？

さて、次のページでは新作ソフトを3本紹介しよう。マニアじゃなくても遊べるゲームだから、ふつうの人はこちらをどうぞ。

マニア向けクイズゲームだ!!

マニアを対象として作られたクイズゲーム。問題は、アニメ、特撮、科学、小説、映画、マンガ、パソコン、ファミコンといったジャンルから出題されるが、ありきたりの問題はひとつもない。ためしに例を挙げてみよう。『超時空要塞マクロス』のバルキリーと、『超時空世紀オーガス』のブロンコⅡを製造した会社は同じである。Oか×か？　『機動戦士ガンダム』宇宙要塞ソロモン攻略戦において、ワッケインが指揮した艦隊は第13独立部隊である。Oか×か？　即答できただろうか？　この問題を見て、そうそう新中州重工っていうんだよね、とか、第13独立部隊ってホワイトベースのことでしょ、と言える人にお薦めします。

攻略本？もあったりする

⬅『電脳学園Extra』は電脳学園からアニメ、特撮関係の問題を抜粋し、3択に作り直したうえ、解説までしてしまっているじつにためになる本なのだ。勁文社より発売中。

■ゼネラルプロダクツ　MSX2　8800円［税別］(2DD)

NEW SUKEBE SOFT

主人公はねこのミィ。ある日、散歩をしている途中でかわいいメスねこに出会った。そのコと友達になりたいミィは、あとをつけていくが、見失ったうえ、古びた洋館の中に迷い込んでしまった。じつはここは魔女の館で、見つかったミィは魔法で人間に変身させられてしまう。これではあのメスねこと友達になれない！　もとの姿に戻してくださいと訴えるミィに魔女はひとつの条件を出した。その条件とは、胸に三日月のアザがある女の子を見つけ出し、ここに連れてくることだった。

というアドベンチャーゲーム。漢字ROMが必要なので注意してね。

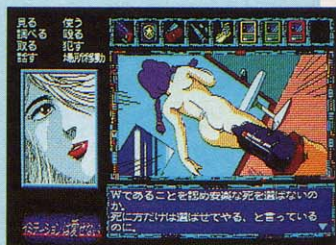
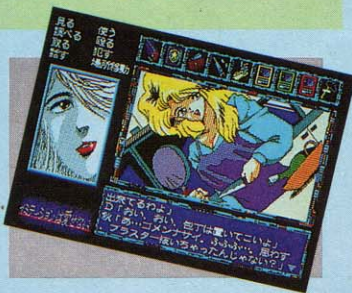
クレセントムーンがある

■アリスソフト　MSX2
6800円[税別](2DD)

ピーチアップ2号

■もものきはうす　MSX2
3800円[税別](2DD)

ディスクマガジン形式のすけべソフト、『ピーチアップ』。創刊号はなかなか好評で、けっこう売れ行きもよかったようだ。これはその創刊2号である。

今回入っているソフトの中で、個人的に一番おもしろかったのは、『ピーチスロット』というスロットマシンのゲームである。ひとつのドラムに6人の女の子の絵が描いてあって、3つ揃えると金がドーンと増える仕組みだ。回転が見切れるようになってくるとおもしろいように金が増えていく。のだが、苦労して金を貯めても、あっさりと女の子に奪われてしまうのだ。金と引き換えに裸を見せてはくれるのだが、なんとなく空しい。人生の縮図を見せられた心境だ。

俺も職業柄、数多くのすけべソフトをやってきたが、このソフトほどストーリーが練られたものにはお目にかかったことがない。多くのすけべソフトは、裸を出すために、無理な設定や唐突な展開をさせることが当然のように思われている。が、このソフトは違うのだ。じつに無理のない設定になっていて、しかもすけべの導入のしかたが伏線にすら利用されている。ハッピーエンドにならないハードなストーリー。主人公はイヤなヤツだし、展開も恐ろしく暗い。渋い、渋すぎるぜ！　いずれ名作ソフトでじっくり紹介しよう。

イミテーションは愛せない

■グレイト　MSX2
6800円[税別](2DD)

1度はヤりたい 名作ソフト選(3)

グラムキャッツ

■ドット企画　MSX2　6800円[税別](2DD)

『グラムキャッツ』はすけべソフトとしては、かなり売れたのではないだろうか。Mマガ2月号のTOP30でも、初登場で19位に入っている。ふつうの売れ線人気ソフトなら19位という数字はたいしたことはないかもしれないが、このゲームはすけべソフトだ。ほしくても、買いたくても、恥ずかしくてなかなかレジまで持っていくことができない、そういう宿命を背負ったソフトなのである。にもかかわらず、これだけ売れたということは、強力な魅力を持っているということにほかならない。逆に言えば、一般ユーザーがソフトの出来具合を判断できるだけの肥えた目を持っているからこそ、これだけ売れたのだろう。これまでのすけべソフトはじつに適当に作られたものが多かった。すけべソフトだから、グラフィックだけきれいに描いておけば、ストーリーやゲーム内容なんてどーでもいいだろう、といった考えだったのであろう。しかし、ユーザーもそういったソフトを選別できると判明した今、これまでのようなソフトの作りかたではもう売れない。このグラムキャッツのように、仮にすけべの要素がなくなっても、楽しめるものでなくてはいけないということだ。もちろん、グラフィックは今までと同様、きれいでなくちゃ話にならないけれどね。

さて、名作ソフト紹介も今回で3回目。しばらくはこのコーナーを続けていきますから、ま、おつきあいください。あ、それからすけべなイラストも依然として募集してますからね。絵の描ける人は送ってください。すけべ度のレベルはこのページに載っている写真程度までってことで、よろしく。それではまた来月。

MSX
400
夢をのせて400万台。
MSX2+
RAM64KB/VRAM128KB
HOME PERSONAL COMPUTER PHC-70FD2
SANYO
MICRO FLOPPY DISK
MF2-DD
SANYO
MICRO FLOPPY DISK
MF2-DD

SANYO

人と・地球が大好きです

ダブルドライブのWAVY。

本気でヤルなら、これからは、ダブルドライブがアタリマエ!!

ゲームだけじゃなくって、本気でパソコンしてみようと思うなら、やっぱりダブルドライブでないといけません。Aドライブにアプリケーションソフト、Bドライブにデータフロッピーって使い方がもう常識になりつつあるし、将来、ビジネスパソコンにステップアップしていくためにも、ダブルドライブの操作性の良さに慣れておくってことが重要ですしね。そうした意味で、WAVY70FD2は、フロントローディングの本格的なスタイルで、FDDをダブル搭載。大切なソフトのバックアップやデータコピーも、スムーズに、スピーディーに行なえて、この操作性の良さは、まさに感激モノ!

FM音源・BASICコンパイラも標準搭載した、強力MSX2+。

MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源やBASICコンパイラも標準で搭載した、強力マシン。迫力たっぷりのサウンドや、実行速度の速さに加え、JIS第1水準漢字ROMはもちろんJIS第2水準漢字ROMも搭載した強力な日本語機能や、内容充実の本格マニュアルの付属など、魅力いっぱいのWAVY70FD2です!

MSX 2+ PERSONAL COMPUTER

WAVY 70FD2

PHC-70FD2

標準価格87,800円(税別)

三洋電機株式会社 ●お問い合わせ・資料のご請求は、三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部 〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 ☎06(443)5145

●東京営業部:☎03(836)3871 ●中部営業部:☎052(582)6123 ●近畿営業部:☎06(443)5140 ●北海道営業所:☎011(271)6470 ●東北営業所:☎022(267)3681 ●新潟出張所:☎025(284)2025
●北関東営業所:☎0276(63)8719 ●神奈川営業所:☎045(731)3172 ●静岡営業所:☎0542(63)2005 ●北陸営業所:☎0762(38)9811 ●京滋営業所:☎075(682)2341 ●神戸営業所:☎078(682)0681
●岡山出張所:☎0862(73)7341 ●中国営業所:☎082(243)9120 ●鳥取出張所:☎0857(27)8120 ●四国営業所:☎0878(34)7699 ●松山出張所:☎0899(73)9666 ●九州営業所:☎092(291)6270
●大分出張所:☎0975(43)0991 ●熊本出張所:☎096(358)3691 ●鹿児島出張所:☎0992(55)6305

世にも楽しいシューティングパズル

©1990 KONAMI

——打つ、消す、夢中(クセ)になる。——

みんなが楽しくなって、ドキドキして、夢中になる。そんなゲームがつくりたくって、とうとう出てきた。その名も「クォース」。シューティングの楽しさとパズルの奥深さがドッキング。だからカンタンに遊べて、それでいてあきない。だれかれかまわず巻きこんで、それ行け熱中楽園へ。全国イッキに新発売。

MSX2版 3月9日、一番乗りで発売。

ROMカセット 5,800円(税別)

X68000版 4月3日発売予定 ■ PC-9801版 近日発売予定 ■ ゲームボーイ版 3月16日発売 ■ ファミコン版 4月13日発売

落ちて来るブロックを四角にして消してゆきます。一度にたくさん消すと効率的で得点も大幅アップ。下のラインまで来るとゲームオーバーです。

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号
週刊テレホンサービス実施都市　【北海道地区】札幌011(241)4900　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確に!

夢中なときが、いちばん楽しい。
「クォース」のここが、すごいんだ。
得点かせごうと四角を連射していると、よぶんに打っちゃってどんどんブロックが大きくなって、自めつする。そんなとき、アイテムブロックが出てくるとラッキー。敵を一時ストップさせたり、全めつさせたりできるんだ。
0/6
0/7
0/6

春一番タケル

こいつは春から

brother パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

地域	店名	電話
札幌	そごう電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PICこばり店	(025)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
	丸専マイコンショップ ジャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館1F	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03) 255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03) 255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03) 251-1464
	サトームセン本店 5F	(03) 253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03) 258-3711
	コム本店	(03) 251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03) 350-1241
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03) 988-0002
	ビッグカメラ池袋北口店4F	(03) 988-8666
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03) 496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03) 708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(WILL 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
富士	メルバ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館6F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06) 634-1211
	J&Pメディアランド	(06) 634-1511
	ニノミヤエレランド	(06) 632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217
	J&Pコスモランド	(06) 634-3111
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06) 341-2031
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-6244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店 6F	(0988)62-7588

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込み下さい。(送料は無料です)

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室IG
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

RPGコンストラクション

Dante 〈ダンテ〉

キミだけのオリジナルRPGがいとも簡単につくれるのダ!

開　発　MSXマガジン(MSXマガジン90年2月号)
機　種　MSX2/2＋　　価　格　¥4,500(税込)

好評発売中

こいつはスゴイ!! ウルティマのようなフィールドタイプのあらゆるRPGがコンストラクションできる、本格的なRPGコンストラクションツールなのダ。しかもダ、なんと難しいプログラム文を打ち込んでいく必要は一切ない!! ただメニューをホイホイと進めていくだけで、誰でも思い通りのRPGが作れてしまう優れものなのダ。以下の特徴もウナリものだ。

- パーティーの人数は1〜8人まで設定可能。
- パーティーの人数はゲーム中で任意に変更可能。
- 敵キャラの攻撃パターンを複雑に設定できる。
- 強いボスキャラも登場させることができる。
- アイテムは128種類まで作成可能。
- 敵と味方が使うことのできる魔法は28種類。
- 400字詰め原稿用紙にして1000枚以上のメッセージ量。
- FM音源対応の華麗なBGMが、全25曲。
- 超使いやすい、各種のエディタ。
- サンプルゲーム『BADOMA』を収録。

※MSXマガジン90年2月号が必要です。

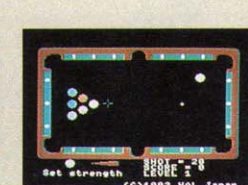
HAL ゲームコレクション

懐かしのレトロの名作をディスク版にリメーク!

開　発　HAL研究所　　機　種　MSX2/2＋
発売日　3月10日　　価格各¥3,800(税込)

Vol.1

▲てつまん

▲ホール・イン・ワン

▲スーパープレイヤーズダンクショット

▲エッガーランドミステリー

Vol.2

▲ホール・イン・ワン・プロフェッショナル

▲スーパービリヤード

▲ローラーボール

▲EDDY II

オリジナルソフトの開花宣言!

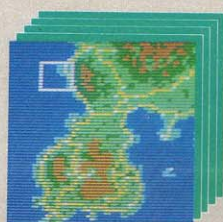
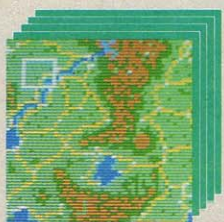
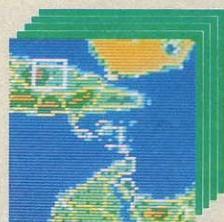
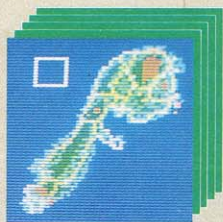
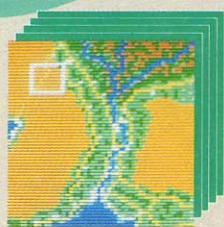
タケルがええわい!!

SUPER 大戦略 マップコレクション

「SUPER大戦略」のオモシロさがこいつで50倍

タケルバージョン

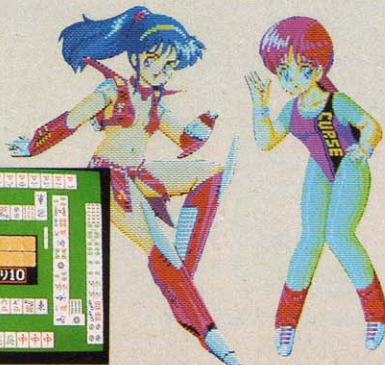
開　発　マイクロキャビン　機　種　MSX2/2＋
発売日　3月20日　価　格　¥3,500(税込)

『SUPER大戦略』を知ってるかい? そんなこと聞くのは絶対ヤボだね。すべてのゲームメディアを制覇したと言ってもウソではない大戦略シリーズだものね。その『SUPER大戦略』がまたまた新たに新世界を展開するのだ。それがこのマップデータ集『SUPER大戦略 マップコレクション ──タケルバージョン──』。難解で変化に富んだ独創的なマップを約50種収録。『SUPER大戦略』を攻略し終ったユーザーにも新たに楽しんでもらえるのだ。

麻雀狂時代 SPECIAL PartII 冒険篇

序章は終った。そして今、冒険が始まる。

前作をプロローグに繰り広げられる麻雀大活劇ロマンチックアドベンチャー物語。

開　発　マイクロネット　機　種　MSX2/2＋
発売日　4月中旬　価　格　¥4,900(税込)

物語は、前作「麻雀狂時代SPECIAL」での舞台になった、とある町の片隅で行われた麻雀大会から始まる… 君は、強豪M・カトーに打ち勝ち、決勝へのチャンスを手にするが、一緒に大会を勝ち抜き応援席で見てくれていたはずの、今日子ちゃんがいない!?どうやら君に負けたM・カトーのパートナー、蓮美が誘拐したらしい!! さっそく彼女を救出すべく、君は心当たりの雀荘を回って、情報集めを始めた。(雀荘では女雀士と賭麻雀で勝負! 勝てば情報を買うことができます。その上、レートを決めることができるので、君の腕の見せ所。) 幾つかの雀荘を回って、やっと手にいれた蓮美の居場所にたどりついた君は、今日子ちゃんを救い出すことができるのか… 雀荘の2人対局麻雀は、前作と同じく7人の女雀士の中から好きな3人をセレクトして、半荘勝負です。もちろん、思考ルーチンは前作以上に強化してあるし、雀卓を囲んだ雰囲気も再現してあって、臨場感たっぷり。強豪達に勝ち抜き、今日子ちゃんを助け出せ!

あの、三国志が映画

光栄特別試写会カップルで2万

総額1,500万円 豪華プレゼン

光栄のファミコンゲーム

信長の野望・全国版
●ファミコン
●ガイドブック

蒼き狼と白き牝鹿
ジンギスカン
●ファミコン
●ガイドブック

信長の野望・戦国群雄伝
●ファミコン
●ガイドブック

麻雀大会
●ファミコン

光栄のパソコンゲーム

信長の野望・全国版
●パソコン各機種
●ハンドブック

三國志
●パソコン各機種
●ハンドブック

蒼き狼と白き牝鹿
ジンギスカン
●パソコン各機種
●ハンドブック

維新の嵐
●パソコン各機種
●ハンドブック

信長の野望・戦国群
●パソコン各機種
●ハンドブック

協賛：東宝東和㈱、日本電気㈱、富士通㈱、松下電器産業㈱　協力：全日空㈱、㈱アスキー、㈱角川書店 ㈱電波新聞社、徳間書店

こなった。

名様ご招待！

つき！

光栄のパソコン・ファミコンゲームでもお馴染みの「三国志」が本場中国映画界の手で、ついに映画化!!

人馬それぞれ10万余を費した、空前のロケーション！まさに中国しか為し得ない歴史戦争スペクタクルが登場する。
舞台は魏・呉・蜀の三国が入り乱れ、権謀術数渦巻く1700年前の中国。〝桃園の誓い〟で義兄弟の契りを結んだ劉備玄徳、関羽、張飛は、黄巾討伐軍に参加して名をあげるが――。歴史文学の最高傑作「三国志」初の映画化である。みどころは、数万の人馬が一体となって乱舞する壮大なスペクタクルシーン。日本の四国の半分がすっぽりと収ってしまうほどの大草原に当時の城郭のオープンセットを建設しての大パノラマである。これは、中国が全世界に向けて放つ、空前絶後の一大ロマンだ!!

東宝東和配給の話題の超大作「三国志」の公開に先駆けて、光栄は特別試写会を開催、抽選で2万名様をご招待致します。また、ダブルチャンスとして、総額1,500万円の賞品を応募者の中から抽選によりプレゼント。ふるってご応募ください。なお、抽選発表は当誌6月号をご覧ください。

■プレゼント賞品
○全日空㈱中国「三国志」の旅……………………カップルで20名様
○日本電気㈱ PC-98DOセット ……………………………8名様
○富士通㈱ FM-TOWNSセット ……………………………8名様
○松下電器産業㈱ A1 WSXセット……………………………8名様
○光栄「三國志」ファミコンゲームソフト……………………100名様
○光栄「三國志」サウンドウェア（CD）……………………100名様

■応募方法
官製はがきに、住所・氏名・年令・職業および希望会場・夜の部/昼の部をお書きの上、下記宛にお送りください。（アンケートはがきは無効）
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー MSXマガジン編集部 宛

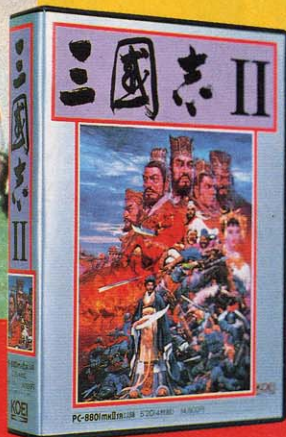
■応募締切日：平成2年4月4日（当日消印有効）
■当選発表：ご招待券の発送をもって発表にかえさせていただきます。
■試写会日程および会場：

4/14㈯ 東京地区：よみうりホールTel.(03)231-0551(6:30開演)
4/15㈰ 東京地区：よみうりホール(6:30開演)
4/21㈯ 名古屋地区：愛知県中小企業センターTel.(052)561-4121(1:30/6:30開演)
4/22㈰ 大阪地区(1)：大阪厚生年金会館中ホールTel.(06)532-6301(6:30開演)
4/28㈯ 福岡地区：電気ホールTel.(092)781-0685(1:30/6:30開演)
4/29㈰ 大阪地区(2)：リサイタルホールTel.(06)203-7027(1:30/6:30開演)
4/30㈷ 札幌地区：共済ホールTel.(011)251-7333(1:30/6:30開演)
5/3㈷ 広島地区：広島県民文化センターTel.(082)245-2311(1:30/6:30開演)
5/4㈷ 仙台地区：イズミティ21Tel.(022)375-3101(1:30開演)
5/5㈷ 横浜地区：横浜市西公会堂Tel.(045)314-7733(1:30/6:30開演)

※開場は開演の30分前です。

滸伝 天命の誓い
●パソコン各機種
●ハンドブック

提督の決断
●パソコン各機種
●ハンドブック

麻雀大会
●PC-9801シリーズ

権謀術数渦巻く「三国志」の世界を、
ゲームで体験する！
緻密な戦略コマンド、豊富なパラメータ、
そしてリアルな戦闘モード。
英雄、豪傑たちを自在に操って、
誰も果たせなかった中国統一をめざせ！
三國志、三國志IIと2本揃って
好評発売中!!

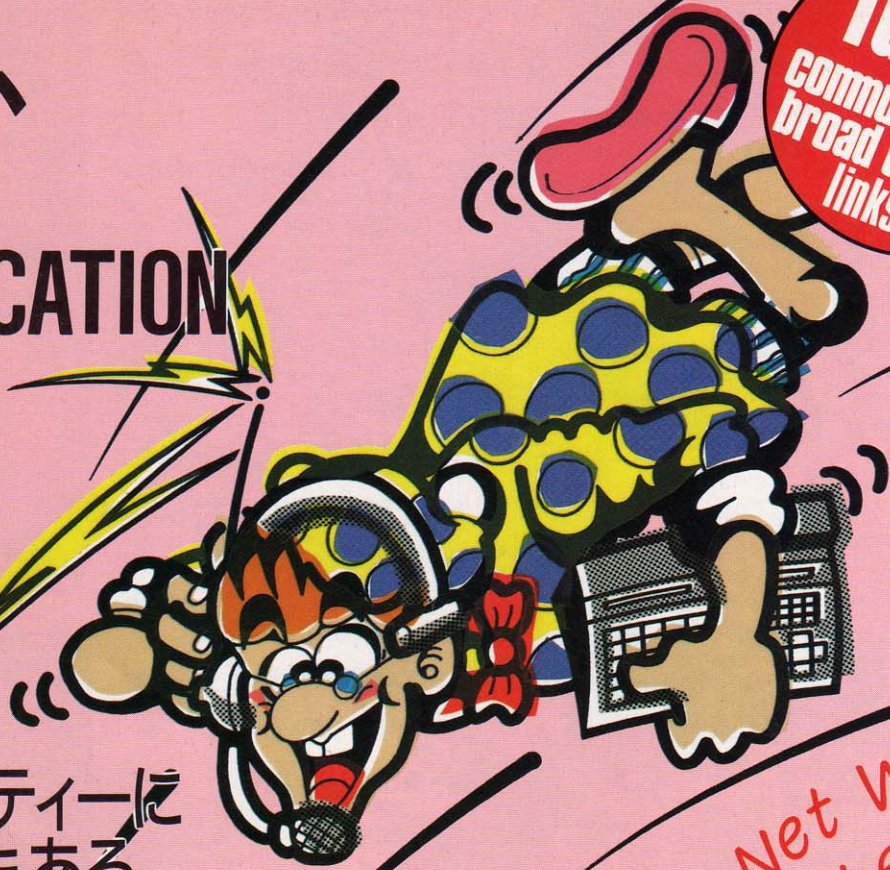
三國志II
●パソコン各機種：14,800円
withサウンドウェア（CD付）：17,200円
●ハンドブック
●サウンドウェア（CD/テープ）

三國志
●ファミコン：9,800円
●パソコン：14,800円～12,800円
●ハンドブック/ガイドブック

メディア㈱　㈱日本ソフトバンク

株式会社 光栄 〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.044-61-6861㈹

●商品写真は、PC8801SR以降のものです。
●パソコン・ファミコンの価格には消費税は含まれておりません。

僕らの、
FUNKY
COMMUNICATION
PARTY
funky
communication
broad casting
links!
Net Work
The Links
こっそり、パーティーに
出かけたい夜もある
じゃあ、出かけようよ
でも部屋から抜けだすのは、
ハートだけ。
Funky
Communication
Party
Flying Boys VS Lemon探偵団
CUTEな女の子雑誌「Lemon」の愛読者、200名がリンクスに大集合。
キミと一緒にあそぼ!!って女の子が待ってるぞ。
DATE THU.FRY.SAT.SUN TIME Part1 21:00→22:00 Part2 22:00→23:00
GAME STUDIO
プレイするだけのゲームフリークは、もう卒業。もっと楽しいゲーム、熱くなるゲームをつくってみよう。そんなキミのためのクリエイティブなスタジオだ。
DATE 1990・5・1→ TIME 24hours
ゲーム三昧
MSX誌に掲載された、投稿ゲームやソフトメーカーのゲームが、700タイトル!!
コレクションをふやすチャンスだ。
DATE ●MSX FAN ●Basic MAGAZINE ●MSX MAGAZINE 7days
●MAKER & ADULT SOFT 7days
INFORMATION SPECIAL PRESENT
「LINKS ORIGINAL R・P・G」 HAPHAZARD
●パーティー招待状ご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号をご記入の上、左スミの□をはって、お申し込み下さい。
LINKSモデム
NT-300
¥14,800(税別)
資料請求
MM4
NETWORK THE LINKS
京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 〒604

Rune Worth

Rune Worth, that the world of the boundry between lightness and darkness. Everything had been born there and then flourished and died there.

黒衣の貴公子

今、開かれる運命の扉。

ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPG遂に登場!

マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たこともない感動のシーン…。どれも「ルーンワース」の売りじゃない!空想の世界すべてが真実と同化する。「ルーンワース」は、一言では語れない 空想の世界を創るたけて、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろう そこには本物に近い真実の世界がある

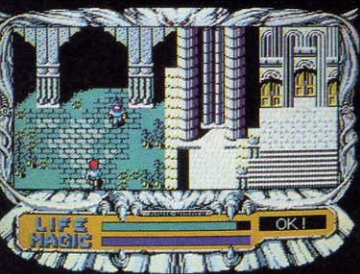
RPG戦士たちよ思い出してくれ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んだ思い出を…そして、数々の感動のシーンを!君はもう気づいているだろうか?新たなる旅立ちが迫っているのを

開発総監督・ゲームデザイン 内藤時浩、シナリオ/吉川泰生、グラフィック 三浦かよ子……

ARPGの新しい世界が16ビットマシンに広がる **PC-9801版** 4月新登場!

LIFE MAGIC OK!

デル・ガッツ・フェムル

LIFE MAGIC OK!

経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来6年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

ストーリーを創るのはキミだ!!

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。

★BGMは全70曲!

MSX2 MSX-MUSIC(FM音源)用35曲と内蔵PSG音源用35曲。
PC8801SR内蔵FM音源用35曲とサウンドボードII用35曲。

絶賛発売中!!

MSX2/MSX2+ (RAM64K 以上、VRAM128K以上)
●MSX-MUSIC(FM音源)対応
●ジョイスティック対応

3.5"2DD 3枚組…… 標準価格 ¥8,800

PC8801SRシリーズ5"2D 5枚組 標準価格¥8,800

表示価格に消費税は含みません。 MSX is a registered trademark of ASCII Corp.

「ルーンワース全曲集」
ALL SOUNDS OF RUNE WORTH
ポリスターレコードより好評発売中!
●CD:PSCX-1003
¥2,472(税込)¥2,400(税抜)

高速・高機能CGエディター

DD倶楽部™

100以上の機能を贅沢に満載!!

「DD倶楽部」は、ツールボックスである「ピクセル3」とは異なったコンセプトで開発された、本格プロ仕様のCGエディターです。

50を越える機能を装備した、高機能グラフィックエディター「AGE」とスプライトエディターの機能も兼ね備えた、多機能パターンエディター「SPEN」を搭載。MSX2のグラフィック機能を有効に表現するスクリーンモード5において、操作性及び機能をあくまで徹底追及しました。

MSX2のグラフィック機能を使いこなすには、必携のCGソフトです。

好評発売中!!

MSX2/MSX2+ 標準価格 ¥9,800
3.5"2DD●マウス対応 (RAM64K以上 VRAM128K以上) 表示価格には消費税は含みません。

MSX is a registered trademark of ASCII corp.
■「DD倶楽部」にはMSX-DOSが組みこまれています。■MSX-DOSはアスキーの商標です。

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

T&Eマガジン25号 3月発行予定!!

★X68000新作速報★NEW 3D GOLFニューコース「エイトレイクスG.C.」・「ルーンワース」PC98版紹介など情報満載。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.25希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください(葉書での請求はお断わりします)

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

●T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋(052)776-8500

T&Eマガジン No.25請求券 Mマガ4月号

カタログ請求券 Mマガ4月号

死の世界か
dexter soft
MSX 400
夢をのせて400万台
3月20日
発売予定
妖魔降臨
MSX初！キミはこんな超ビッグなキャラクターを見たことがあるか！画面ブッチギリのデカキャラが大暴れ。3
主人公はそれぞれ得意技を持っている、キミが3人を選ぶ順番で攻略法が違うぞ！デカ敵キャラが
ゾロ！ステージは8ツ、アクションに　つぐアクションがキミを
トの大感動へ導
愛する女性・静を救え！墓場からよみがえった3人の男たち＝忍者・松尾芭蕉、武将・徳川吉宗、退魔師・安部晴明がそれぞれの得意技で恐しいパワーを秘めた妖怪どもに挑む。メチャクチャ悪事をつくす妖怪の魔手は都を炎に包み、人々を恐怖におののかせている！さあ、日の本の国の滅亡の日は近ずく！さらわれた静を守る結界の効き目も108日！身の毛もよだつ恐ろしい巨大な妖怪が次から次へ。恐怖の体験に耐えて、君はいつまで戦い続けられる？それともパソコンと手を切るか！
安倍
MSXアクションゲーム
妖魔降臨
ND-30
価格7,800円
MSX 2+
MSX 2
DOS1
dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社
〒101 東京都千代田区外神田5-2-2浜田ビル ☎03(839)4716
●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

3月16日

MSX2 新発売!!

ロードス島戦記 灰色の魔女 ©

ファンタジーロールプレイングゲーム
原作/安田 均・水野 良
オリジナルキャラクターデザイン /出渕 裕

MSX2/MSX2+
VRAM 128K 2DD 4枚組
ジョイパッド・ジョイスティック対応
標準価格 9,800円

ユーザーズテレホン ☎大阪06(315)8255

◆標準価格に消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。 送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。

Humming Bird Soft™

株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

めーみそコネコネ
COMPILE

POWER UP DISC MAGAZINE

ディスクステーション

4月号
APRIL

社員募集中！
詳しくは右下のTELへ

負けるな営業！！

出血大サービスじゃー！！

何が入るかは、まだこの広告を作ってる時点では不明！
営業の「わしゃ営業の田中じゃー！」が社員生命を掛けて放つ
首の皮一枚計画だ！ 君は、涙なくして、このディスクステーションを
買えるか…？

日本テレネット／ヴァリス2（遊べるバージョン）
ジャスト／夜の天使達・私鉄沿線殺人事件
ゼネラルプロダクツ／おしらせ
データウェスト／misty（先取り）
MSXファン／スネーカー
MSXマガジン／ベーシックプログラム
コンパイル／BGV／アートギャラリー
ランダーバーン（B.B.パロディー）

DISC2枚組
DS＃11©1990 COMPILE

3月8日発売 ¥1,940
外税方式

Disc station

集の都合により、一部変更する場合がありますが、御了承下さい。

MSX 2 MSX 2+ 2DD ♪

MSXマークはアスキーの登録商標です。

ヒット発売中！

ALESTE2

MSX 2 MSX 2+ 2DD ♪ VRAM128K

アレスタ2が売れまくってる！
各誌のソフトランキングでも、
軒並み上位の勢いだ！
持ってない人は、時代遅れになりつつある。
在庫も底を尽いてきてるから今
買わないと後悔することになる
かもしれない。
アレスタ2を知らずして、もはや
シューティングは語れない！

3枚組 ¥6,800
外税方式

ックナンバー お知らせ

価格に消費税は
ません。

D.S.創刊準備号	980円
創刊号	1,980円
2号～4号	1,980円
5号～7号	1,940円
ニューD.S.1月号C.D.付	2,900円
2月号	1,940円
3月号	1,940円
D.S.S.P. 春号	3,980円
初夏号	4,800円
夏休み号	3,880円
秋号	3,880円
クリスマス号	3,880円
アレスタ	6,800円
真・魔王ゴルベリアス	7,800円
アレスタ2	6,800円

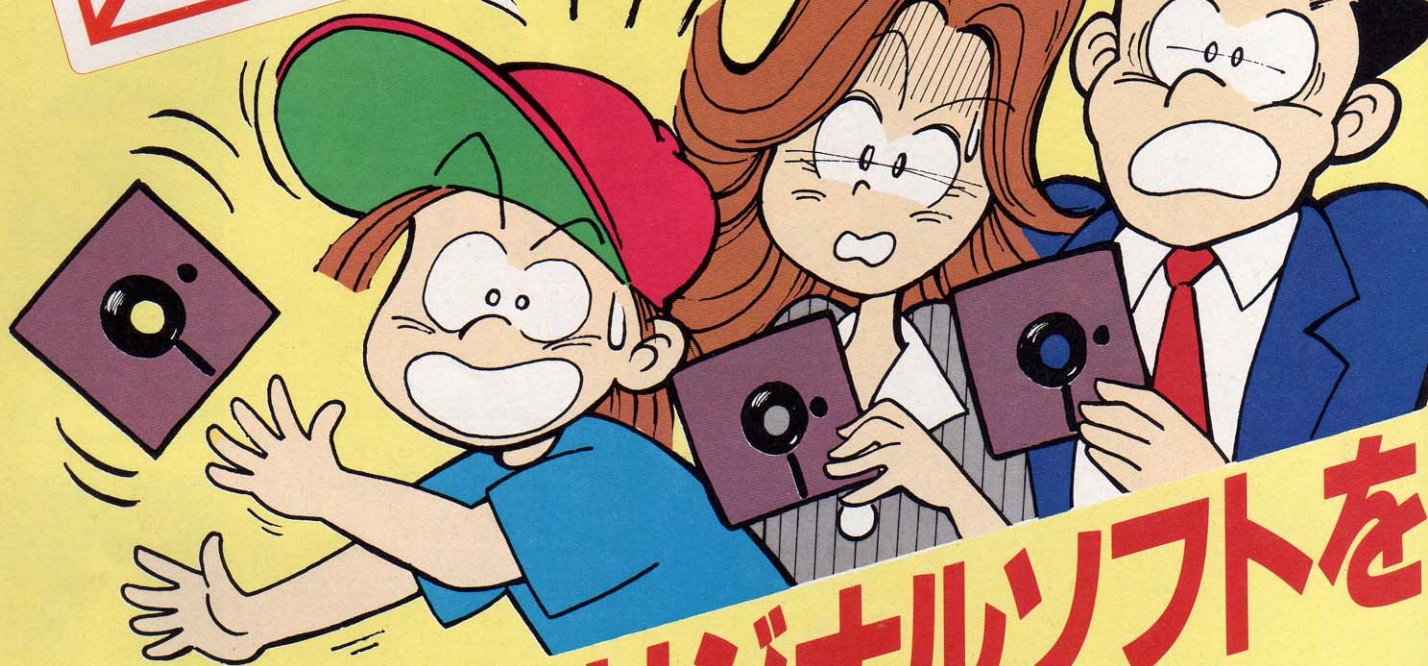
DS＃0～6春号は、TAKERUでも買えます。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価＋消費税分3%と送料210円（速達なら420円）を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名など、必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK、あとは商品が一週間ぐらいで届くのを待つだけです。

株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交210号
PHONE（082）263-6165（ユーザーテレホン）

コピー禁止マーク
ソフトウェア著作権者はバックアップ以外のコピーやレンタル・中古品販売など疑似レンタルを認めません。
No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
えっ
ギョ!
あなたはオリジナルソフトを持っていますか?
あなたの手にしているコピーソフトにも、オリジナルがあったはずです。著作権法では、オリジナルを持っている場合に限ってバックアップを認めているだけです。もしコピー品が氾濫するような社会になったら、高品質なソフトウェアを開発することさえむつかしくなってしまいます。ソフトウェアの権利を守ることは、豊かなコンピュータ社会の夢を守ること。コンピュータソフトの正しい扱い方について、ユーザーの皆さんから寄せられた質問に答えてみました。
ソフトウェア法的保護監視機構とは? 本機構は、コンピュータプログラムの著作権者の権利を保護するために、知的財産権の侵害行為の監視摘発を行い、コンピュータプログラムの著作物の公正な利用の円滑化を図り、もってコンピュータ文化の発展に寄与することを目的とする団体です。

ユーザーからのQ&A

Q パソコンソフトは高いから、レンタルで借りたいんだけど、レコードやビデオは良くて、パソコンソフトは、どうしてダメなの?

A. まず、パソコンソフトが高い理由についてですが、端的に言えば「莫大な開発費がかかる割に、市場規模が小さい」という事です。数千万円あるいは億という開発費をかけた製品でも、何万本と売れるソフトは、ごく稀なのです。また、ビデオ(映画)や、レコード(歌手)は、興業、コンサートと言ったものからも収入は得られますが、ソフトにはそういったものはありません。また、レンタル利用者の85%がコピーをしていると言う現状では、レンタルを認める訳にはいきません。

Q パソコンソフトを授業で使用するため生徒の数だけコピーしたのだが、なにか問題でもあるのかね?

A. 著作権法違反になってしまいます。たしかに35条では例外として教育機関での複製を認めてはいるのですが著作権者の利益を不当に害さない場合としています。ソフトウェアの場合複製の認められる事はほとんどないでしょう。

Q 私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど…。

A. お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めていますが、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処罰を受けます。

Q ソフトの中身は買うまでわからない。粗悪なものを買わされない為にもレンタルは必要だと思うのですが…。

A. そういった論理が、レンタルの大義名分となっているようですが、先にも述べたように、善意のユーザーは少ないのです。また、ソフトハウス側もそういった声のあることは承知していて、新商品発売にあたっては、店頭デモや資料等も多く用意しています。また試供品を配布しているところも増えてきました。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。また不正コピーは罰せられます。

《会員会社一覧》

- ㈱アートディンク
- ㈱アスキー
- ㈲アルシスソフトウェア
- ㈱インターコム
- ㈱ウィンキーソフト
- ㈱ウルフチーム
- ヴァルソフト販売㈱
- エー・アイ・ソフト㈱
- ㈲エーシーオー
- ㈱エー・エス・ピー
- エスエイティーティー㈱
- ㈱エス・シー・アール
- ㈱エス・ピー・エス
- エデュカ㈱
- ㈱エニックス
- ㈱エム・エー・シー
- ㈱エルム企画
- ㈱オービックビジネスコンサルタント
- ㈱大塚システム研究所
- ㈱音研
- カナン精機㈱
- ㈱管理工学研究所
- ㈱キャリーラボ
- クエイザーソフト㈱
- クリスタルソフト㈱
- ㈲呉ソフトウェア工房
- グレイト㈱
- ㈱ケーピーエス
- ケンテックス㈱
- ㈱ゲームアーツ
- ㈱コーパス
- ㈱光栄
- ㈱工画堂スタジオ
- ㈱神津システム設計事務所
- ㈱構造システム
- コナミ工業㈱
- ㈱コンパイル
- ㈱ザイン・ソフト
- ㈱シャノアール
- ㈱シーアンドシー
- ㈱CSK
- システムサイト
- ㈱システムサコム
- ㈱システムセンター
- ㈱システムソフト
- ㈱システムハウスミルキーウェイ
- ㈱新学社
- ㈱新企画社
- ㈲シンキング・ラビット
- ㈲ジーエーエム
- ㈱ジャスト
- ㈱ジャストシステム
- ㈱スキャップトラスト
- ㈲スタジオパンサー
- 日本ワードパーフェクト
- 生活産業研究所㈱
- ㈱ステラシステム
- ストラッドフォードコンピュータセンター㈱
- ㈱ズーム
- ㈱セガ・エンタープライゼス
- ㈱ソフトウィング
- ㈱ソフトウェアジャパン
- 創歩人コミュニケーションズ㈱
- ソフトスタジオWING
- ソフト屋しゃんばら
- ㈱ソリマチ情報センター
- ダットジャパン㈱
- 大学生活協同組合東北事業連合
- ㈱ダイナウェア
- ㈱チャンピオンソフト
- ㈱ツァイト
- ㈱ティーアンドイーソフト
- テックソフトアンドサービス㈱
- ㈱テクノソフト
- ㈱ディアイエス
- テーピーソフト㈱
- デザインオートメーション㈱
- ㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
- ㈱電波新聞社
- ㈲東亜コンピュータープラザ
- ㈱クレオ
- 東峰通商㈱イーストキューブ
- 徳間書店インターメディア㈱
- ㈱ニデコ
- 日本アシュトン・テイト㈱
- 日本SE㈱
- ㈱日本科学技術研修所
- 日本クリエイト㈱
- 日本コンピュータシステム㈱
- ㈱日本ソフトバンク
- ㈱日本テレネット
- 日本デクスタ㈱
- 日本ナレッジ・ボックス㈱
- 日本ファルコム㈱
- ㈲ハウテック
- ㈱ハドソン
- ㈱ハル研究所
- ㈱バックス
- パーソナルメディア㈱
- パル教育システム㈲
- ヒーズ・ジャパン㈱
- ㈱ビッツー
- ㈲ビーピーエス
- ビクター音楽産業㈱
- ビーシーエー㈱
- ㈱日立ハイソフト
- ㈱ファミリーソフト
- ㈲風雅システム
- 富士ソフトウェア㈱
- ㈱富士通ビー・エス・シー
- ブラザー工業タケル事務局
- ㈱ブレイングレイ
- ㈱ブロダーバンドジャパン
- プログラム企画サービス㈱
- ボーステック㈱
- ㈱ボーランドジャパン
- ㈱ポニーキャニオン
- ㈱マイクロキャビン
- マイクロソフト㈱
- ㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
- ㈱マイクロネット
- マイクロプローズジャパン㈱
- マスターネット㈱
- ㈱まつもと
- メガソフト㈱
- ㈱メタテクノ
- ㈱モーリン
- ㈱ラウンドシステム研究所
- ㈱ランドコンピュータ
- ㈱リード・レックス
- ㈱リギーコーポレーション
- ㈱リバーヒルソフト
- ロータス㈱
- 森本紘章顧問弁護士

〈90.3.1現在〉

3月1日現在 133社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております本機構ですが、不正コピー防止のため、より一層の強化をはかるには、一社でも多くの加盟が必要不可欠です ソフトハウス間の強い提携があれば、不正コピーは必ず防止できるはずです。

ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄せください。

ソフトウェア法的保護監視機構事務局
担当 久保田
TEL 03(221)7481(代表)

ソフトウェア法的保護監視機構
社団法人 日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-29 紀尾井ロイヤルハイツ

ASCII SOFTWARE

MSX 400 夢をのせて400万台。

キミは学校戦士になる…？

まじめなリフィルくん

おもしろリフィルくん

今、企業戦士（スーパービジネスマン）の間で使われているシステム手帳。
その※フォーマットを印刷できるソフトがこの『かんたん手帳リフィルくん』だ。
リフィルくんにはビジネスで使うような実用的なものから、思わず学校で遊んでしまいたくなるような楽しいものまで実に64種のフォーマットが用意されている。
さらにマーク機能によりデータベースとしても使える。 ※フォーマット……構成、書式、形態

リフィルくんで作ったシステム手帳。キミは学校戦士になる…？

その他にも、アドレス帳や約束言チェック表、領収書さらには週刊スケジュールなど多くの実用的なフォーマットが用意されています。

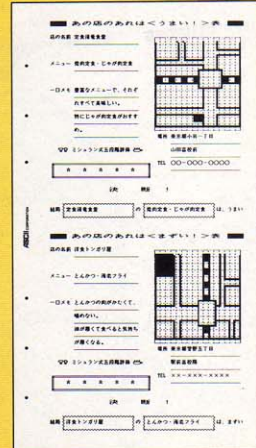
［まじめな活用法］

議事録

ビジネスマンなら誰でもアタリマエのごとくつけている議事録。キミたちもホームルームやグループ活動、学級会などで決定された事項をここに記録しておけば、あとで行動する時にそれぞれの役割り分担などについてもめることなくスムーズに事が運ぶ。

［おもしろ活用法］

あの店のあれがうまい、まずい表。

現代は飽食の時代、世はまさにグルメブーム。
「おいし〜い」と思う店もあれば、「カネかえせー！」と叫ばずにはいられないお店に入ってしまったこともあるよネ。そんな時、これにチェックして、友達に情報を流せば、キミは〝グルメ王〟と命名されるかも…？

その他にも蚊退治表、クラスメイト席順表、先生のニックネーム表やUFO目撃表、さらには○×対戦表などのゲームシートも多数用意されています。

かんたん手帳リフィルくん

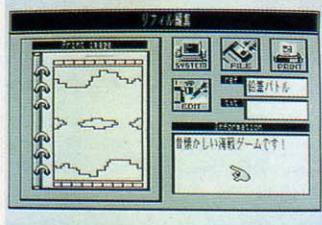
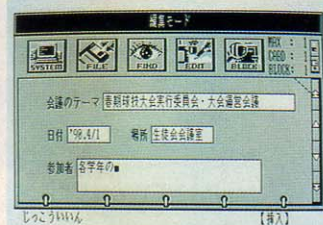
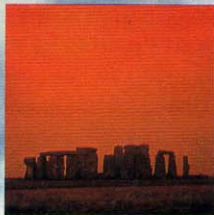
■対応機種：MSX2（MSX2＋も可）3.5-2DD ディスク＋1メガROM（V-RAM128K）

4月発売予定 予価9,800円

※漢字・ひらがなの入力にはMSX-JEが必要です。※MSX24ドット以上のプリンターが必要です。※マウスがあればより快適に操作できます。

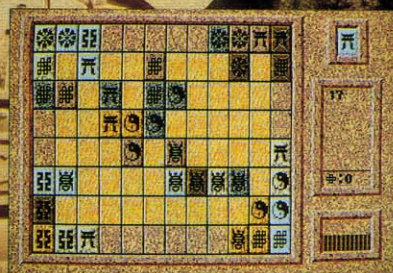
パッケージはシステム手帳として使えます。

MSXはアスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

石の時代、四の法則

エジプト文明、中国文明、マヤ文明など
さまざまな古代文明の揺籃期において、
ある時期から人々は、世界の森羅万象を
〝4〟という数字に基づいて分類、
解釈するようになった。即ち「四象」「四季」
「4大元素」「4方位」等がその表れである。
そして、それらの概念の誕生と共に、
「四の支配法則」に則って石盤上に石を並べる
ゲームシステム「石道」の原型が、
世界各地で別個に生まれている。

もちろんそれは単なる娯楽ゲームではない。
それをプレイすることは、
その背景となる文化によって、
あるときは石に依る冥想を行うことであり、
あるときは神意を仰ぐことであり、
また決闘を行うことでもあった。
今、それはコンピュータゲーム「石道」
として、諸君の前に登場する。
プレイの進行、結果の解釈は、
すべて諸君自身に委ねられているのだ。

- ●「石道」のルールは単純です。画面上に表示される36種類の石を、8×12のマス目に区切られたボード上にルールにしたがって次々に置いていき、全部置ければクリアです。
- ●4つの石によって囲まれた空間に石を置くこと(4-WAYと呼びます)が、高得点を導き出す条件です。
- ●ルールにはANCIENT(古代)とMODERN(現代)の2種類があります。いずれのルールによるプレイでも、知略と直感と根気とチャンスが必要です。
- ●盤や石の種類は自由に選択できます。様々なムードの中でプレイを行ってください。

※画面写真は開発中のものです

石道
——ISHIDO——

3月発売予定

■対応機種
MSX2(MSX2＋も可)3.5-2DD(V-RAM128K)

予価7,800円

PC-9801版、PC-8801版も発売予定

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 株式会社アスキー

ASCII
NETWORK

ASCII SOFTWARE

RESTAURANT

あの街のあの人と

MSXも通信の時代です。MSX-SERIAL232でモデムにつなぎ、

MSX-TERMを実行すれば、遠く離れた

仲間のMSXとも自由にデータ通信ができます。

友達の友達と話をしたり、対戦型のゲームをしたり…

使い方しだいで可能性は無限です。

パソコン通信だけでなく、無線によるパケット通信も可能。ソフトやツールも充実し、言語、画像、制御の分野でもMSXが縦横に活用できる時代になりました。

好評
発売中

[エムエスエックス・シリアル232]

MSX-SERIAL232

価格20,000円(税込・送料サービス)　価格19,417円(送料サービ

RS-232C方式の
コミュニケーションインターフェース

MSX-SERIAL232はDMAコントローラとバッファRA
を搭載することにより、9600bpsでのデータ伝送※を
能にしたRS-232Cインターフェースカートリッジで
MSX-TERMとモデムとの組み合せによるパソコ
通信が、また、TNC(ターミナルノードコントローラ
各種トランシーバーの組み合せによるアマチュア無
でのパケット通信が可能です。
MSX標準のRS-232CインターフェースとBASICおよ
BIOSレベルの互換性もあります。

※フロッピーディスクに、XON/XOFFによるフロー制御でダウンロードする場

主な特長/■MSX標準のRS-232Cと同様の非同期通信方式を採用。■DMAコントローラとバッファRAMを搭
ることにより、9600bpsでのデータ転送が可能。■MSX標準のRS-232CインターフェースとBASICおよびBIOSの互
性があります。■BASICとBIOSの技術資料を添付。■MSX標準のRS-232Cとあわせてシステム全体で同時に4
で接続可能。■通信ソフト「MSX-TERM」がそのまま利用できます。■RS-232C規格のDSUB25ピンコネクタを採

▶MSX-SERIAL232は、通信販売のみで取り扱っております。
ご購入の申し込み、お問い合わせは、株アスキー直販部(TEL.03-486-7114)までお願いいたします。

対応機種:MSX、MSX2、MSX2+
パッケージ内容:MSX-SERIAL232カートリッジ、マニュアル一式
※注意:ケーブルは付属していません。

MSX 400
夢をのせて400万台。

MSXで話ができる。

好評発売中

[エムエスエックス ターム]

MSX-TERM

価格12,800円(送料1,000円)

MSX2ユーザーのための高速・高機能通信ソフト。エディタなど、多彩な機能を装備しています。

MSX-TERMは各種パソコン通信へアクセスするための高機能通信ソフトウェアです。電話帳ファイルによるBBSへのオートログインや画面から消えてしまった文字を再表示させるバックスクロールモード、文書を編集するエディタなどの強力な機能を備え、快適なパソコン通信を可能にします。

な特長/■インターレスによる漢字40文字×25行表示。■エディタ機能：通信中にテキストファイルの編集作業をったり、逆スクロールバッファからのカット&ペーストができます。■逆スクロール機能。■自動運転に便利なマクロ実機能：MSX-TERM言語により、オートダイアル、オートログイン、自動運転ができます。■プロトコル通信：XMODEMに、アスキーネット専用のデータ転送プロトコルTransIt2をサポート。■MSX-JE対応。■日本語MSX-DOS2対応。

対応機種：MSX2、MSX2+　対応OS：MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2
メディア：3.5-1DD(2DDのディスク装置でも読み書き可能)
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

好評発売中

[ハードディスク インターフェイス] 20MB、40MBハードディスクに対応

MSX HD Interface

価格30,000円(送料サービス)

日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、高速で大容量のメディア(HD)をサポート。MSX2、MSX2+ 対応

MSXでハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。パソコン通信の記録やPDS(パブリック・ドメイン・ソフトウェア)を大量に保存しておくのに便利です。

▶ HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。
ご購入の申し込み、お問い合わせは、㈱アスキー直販部(TEL.03-486-7114)までお願いいたします。

対応機種：国内製品8社22機種のハードディスク(20MB、40MB)で動作しますので、お問い合わせ下さい。

好評発売中

MSXのための最新オペレーティングシステム。漢字が使え、大容量メモリをサポート[ニホンゴ エムエスエックス ドス2]

日本語MSX-DOS2

■日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵 価格34,800円(送料1,000円)●256KB RAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル一式 MSX2、MSX2+
■日本語MSX-DOS2 価格24,800円(送料1,000円)●ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル一式●RAM128KB以上搭載の MSX2 専用
▶対応機種(ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-4600F、FS-5000F2、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS 604/128、CX7M/128、YIS 805/128、YIS 805/256)

新PDTシリーズも好評発売中(MSX-DOS2専用)

MSX-DOS2 TOOLS
[エムエスエックス ドス2 ツールズ]
価格14,800円(送料1,000円)

MSX-S BUG2
[エムエスエックス エス バグ2]
価格19,800円(送料1,000円)

MSX-C Ver.1.2
[エムエスエックス シー バージョン.1.2]
価格19,800円(送料1,000円)

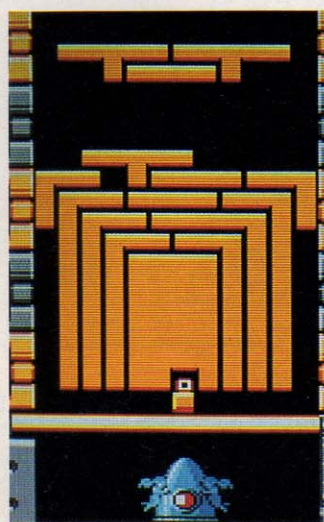
このページの表示価格には、消費税は含まれておりません。

※MS-DOSは米国マイクロソフトの商標です。※ MSX 、日本語MSX-DOS2、MSX-DOS2 TOOLS、MSX-S BUG2、MSX-C Ver.1.2は アスキーの商標です。

■カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 株式会社アスキー

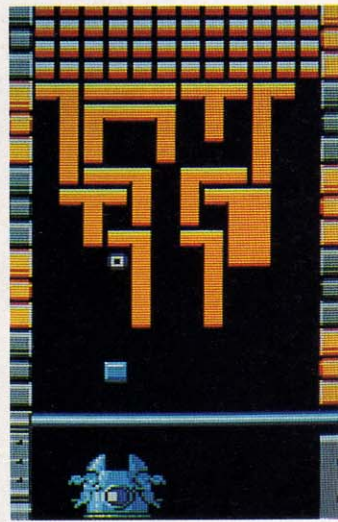
MSXゲーム徹底解析

あーもう、ゲームのおかげで最近徹夜が続いちゃってるなあ。不思議なことに、遊んでいるときは全然眠くならないのに、仕事になると必ず眠くなる。なぜだろうか。

史上最強のパズルシューティング、登場!!

QUARTH

クォース

コナミからパズルとシューティングを組み合わせた、すごいゲームがやってきた。上から降りてくるブロックを四角形にして消すという、極めてシンプルなルールの中に秘められた奥の深さに脱帽。今月必見の徹底解析だぞ。

■コナミ　MSX2　5800円[税別](ROM)

この『クォース』は昨年末に業務用で登場したパズルゲームの移植版。ゲームセンターでもけっこう人気があったから、覚えている人もいるんじゃないかな。クォースはジャンルでいうとパズルゲームになるんだろうけど、それ以上にシューティングの要素も強く入っている。新感覚のパズルシューティング、それがクォースなのだ。

このゲームの素晴らしいところは誰にでも遊べる簡単なルールでありながら、なおかつやりこんでいる人にもそれなりのプレイができるようにデザインされている点だ。初心者から上級者まで人を選ばずに楽しめるゲームなので、とにかく一度はプレイしてみてほしい。絶対にはまることうけあいだ。

今月の徹底解析は、基礎テクニックから上級者のためだけの応用テクニックを紹介するぞ。では！

DING THE FORCE

⬅初期設定の自機。業務用はこのタイプだけしか選べない。ゲーセン野郎はコイツを選ぶこと。

SQUARE Mk.5

⬅編集部では"グラディウスな奴"と呼ばれている。なんとなくビッグコアに似てると思いません？

CANNON BONO

⬅見ての通りの大砲です。ちなみに、自機を変えてもゲーム内容は変わらない。気分で選んでね。

FIVE PENNIES

⬅口をパカパカ開きながら弾を撃つ、得体の知れない自機だ。ドキドキハートがポイントだ。

QUARTHで選べるモードは3つ!!

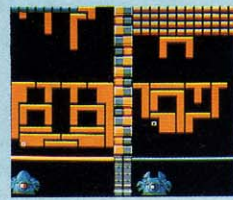
1P PLAY

ひとりでプレイするときはこの1Pモード。ステージが進むごとにブロックが上から降りるスピードが速くなっていくので、正確なキー操作が必要だ。全部で10ステージあり、最終面をクリアーすると感動のエンディングが見られるようになっている。クォースは1Pプレイに始まり、1Pプレイに終わるのである。

2P PLAY

ふたりが協力してブロックを消していくゲームモードです。同じ画面内でプレイするから、きちんと協力しないと先に進めないようになっている。プレイヤーの動きにもそれぞれ制限がされているので意外に難しい。どちらかと言えば中、上級者向けのゲームモード。たいがい、ツブシ合いになるはず。

2P VS.

これはふたり用の対戦型モードだ。ふたりのプレイヤーが画面の左右に分かれて、どちらかがゲームオーバーになるまで続けられる。このモードは、ブロックを3個以上まとめて消すと相手にその消した数ぶんだけの目隠しブロックを送れるようになっているのだ。プレイする人の性格がでるゲームモードだぞ。

クォースの基本ルールはこれだけ!"ブロックを四角くして消す"

クォースの基本ルールはじつに簡単。上から降りてくるさまざまな形のブロックに、プレイヤーの弾(ブロック)を撃ち込み、正方形または長方形の四角形にして消してしまえばいいだけだ。もしブロックを撃ち損ねたりしてブロックをプレイヤーのいる最下段の列まで降ろしてしまうと、ゲームオーバーになるから気をつけよう。ブロックの得点計算は、以下の通り。たとえば見本例Aの場合は消えるブロックピース数が5×2＝10個。ブロックピース(最小のブロック) は1個10点という計算だから、つまり100点がプレイヤーのスコアに加算されるわけだ。ね、本当に簡単なルールでしょ？

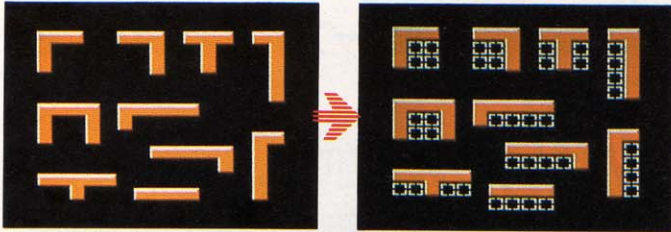
得点計算

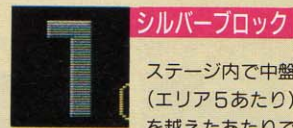
まとめて消したブロックピース数×10点(最小ブロック)

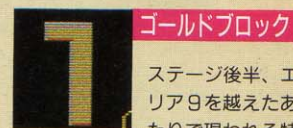
見本例 1ブロック消しの場合

(5×2)×10=100pt.

(3×4)×10=120pt.

基本形ブロックは全部で10種類

左上の画面にあるL字型、凹型などの形をしたブロックが基本の10種類だ。いずれも、ブロックピースを4個撃ち込むと右上のように最小の四角形になるのがミソだ。

特殊ブロックをうまく使うこと

シルバーブロック

ステージ内で中盤(エリア5あたり)を越えたあたりで現われる特殊ブロックだ。このブロックを消すと、無条件で画面上にあるブロックが全滅したうえに通常の2倍の得点が入る。ピンチのときにありがたいブロックだ。

ゴールドブロック

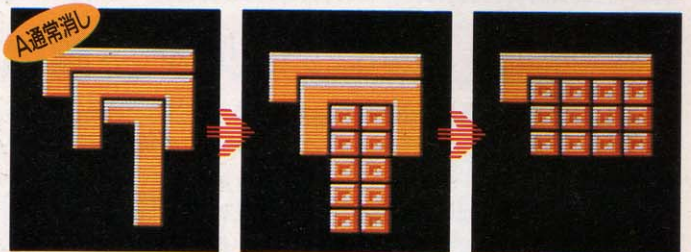
ステージ後半、エリア9を越えたあたりで現われる特殊ブロック。このブロックを消すと、画面上のブロックが全滅するほか、そのステージがクリアーされたことになる。ふたり対戦モードでは現われない1P用ブロック。

応用ルール まとめてブロックを消せば高得点だ!!

基本ルールがわかったら、次は複数のブロックのまとめ消しにチャレンジだ。実際のプレイでは、前に紹介した基本形ブロックが単体で現われることはほとんどない。つまり、いくつかのブロックの組み合わせが上から降りてくるのだ。そこで、これらのブロック群に弾の撃ち込む位置や順番をうまく調節してまとめて消すことを考えてみよう。クォースでは3個以上のブロックをまとめて消すと、以下のように通常よりも大量に得点が入るようになっている。見本例AとBを見れば分かると思うが、Bのほうが撃ち込む弾も少なく、かつ得点もずっと高い。まとめ消しは上達の早道なのだ。

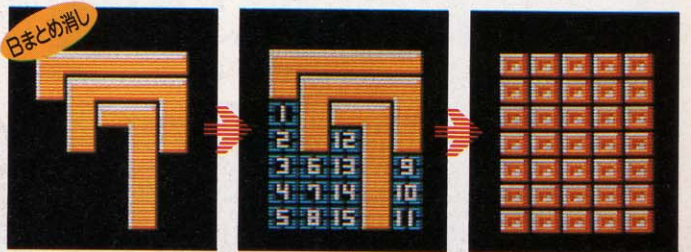
得点計算

(まとめて消したブロックピース数×10点)×まとめて消したときのブロックの数

見本例 こんなに違うまとめ消し

{(5×2)+(3×4)+(2×5)}×10=320pt.

{(5×7)×10}×3=なんと1050pt.!!

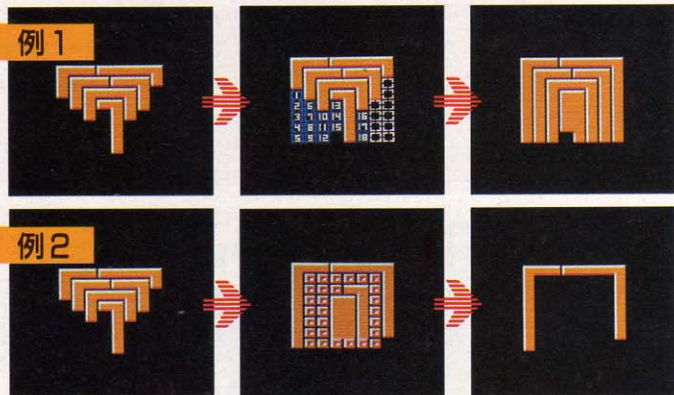
こういうブロックはまとめて消して!!

まとめ消しができるいくつかのパターンをのせてみた。ただし、これらはいずれも撃つ順番を間違えてはいけない。大きな四角形を作るときにミスるとあとが大変だ。

結論 まとめて消すのが一番なのだ!

さらなるクォース道を極めるため、奥義を伝授しよう!!

LEVEL 1 ブロックを撃つ順番を考えろ

基本、応用を覚えたら、今度はクォースのエキスパートプレイヤーになるための特訓だ。前ページまではどのような組み合わせならまとめ消しができるのかといった、アタマを使ったパズル部分について紹介していったけど、ここからはアクションの部分も含んだテクニックをまじえて紹介していこう。

クォースで高得点を狙うには、絶対に無理をしてでもブロックをまとめて消すことだ。それにはまず、ブロックを撃ち込む順番をしっかり考えてやらないといけない。よくある失敗が、例2の写真のように大きい四角形を作ろうとしている途中に小さい四角形を作って消してしまったタイプ。こういうミスを絶対にせずに、例1のように四角形を作ってもらいたい。

LEVEL 2 ブロックの消える間を利用しろ

スクロールの速くなる後半ステージで必ず必要になるテクニックがこれ。四角形にするとブロックはうずを巻きながら消えていくけど、このとき上から降りてくるブロックのスクロールも一時的に止まる。じつは、この一瞬の間もプレイヤーは動くことができるのだ。この一瞬の時間を利用して、他のブロックも消してしまおう。

⬆ブロックが間近に迫ってきた！　この場合あわてずに、近くのブロックをまず消そう。

⬆ブロックが消えている間はブロックは降りてこない。今のうちにブロックを撃ち込め！

LEVEL 3 シルバーブロックを効果的に使え

画面上のブロックを全滅するシルバーブロック。このシルバーブロックを画面のどの位置で消すかでもゲームの展開が変わってくる。上段で消した場合、その後もブロックがドカドカ出てくるのだが、下段ぎりぎりまで引き付けてから消すと、2エリアくらいはブロックが出現しなくなるのだ。クリア一優先なら、必ず下段で消すこと。

✖

⬅上段で消すと、よけいにブロックを消さなくてはならないのだ。

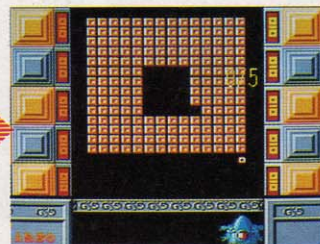
○

➡だから、シルバーブロックは一番下で消しましょう、というわけ。

LEVEL 4 上段のブロックと下段のブロックをつなげた大技の連続だ!

ブロックのまとめ消しがある程度できるようになったら、最後はクォースの奥義である、超大型の四角形によるまとめ消しに挑戦だ。この技を使うと、今までのプレイでは考えられなかった大量の得点を得ることができるようになる。

超大型の四角形を作るには、左にあるパターンAのように、強引にブロックを撃ち込んで作ってしまう方法と、パターンBのように最初から〝まとめ消しができる〟ブロックを使う方法の2種類がある。前者は正確な操作とスピードが勝負だが、後者はブロックの出現パターンの運が必要だ。ただし、パターンCとDのように一見似ていながら、まとめ消しができるものとできないものがあることに注意。パターンを見切るテクも必要だぞ。

⬆なんかすごく怪しいブロックのパターンが上から降りてきたぞ。まだ撃つな！

⬆にらんだ通り、まとめ消しができるパターンだった。最高に気持ちいい一瞬だ。

パターンA

20個のブロックを撃ち込んで完成させるパターン。左右に8発ずつ撃たないといけないので、後半のステージでは作ることができないだろう。合計10800点。

パターンB

一番すごいパターンがこれ。たった1個ブロックを撃つだけで、消したときの得点は{(14×14)×10}×12、なんと23520点も入るのだ！　出現の確率もかなり低い。

パターンC

パターンBについで超大型の四角形を完成させることができるパターン。4個のブロックを撃ち込んで、合計15840点がプレイヤーの得点に。やめられまへんな。

パターンD

パターンCと似ているようで、じつは全然違う。右上のT字ブロックのおかげで、まとめ消しはできない。カン違いして左側にブロックを撃ち込むと、アウトだ。

エキスパートクォースプレイヤーにささぐ 対戦クォース必勝法!!

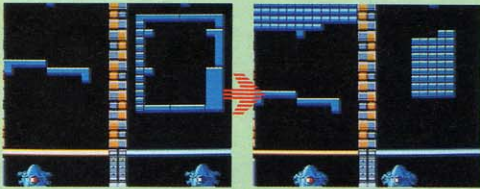
HOW TO PLAY V.S.QUARTH MODE!!

クォースの3つあるゲームモードのなかでも、一番おもしろいのがこの対戦モードだ。Mマガ編集部でも、徹夜でハマっていく人が続出するほどのおもしろさ。そこで今回は、どのような戦いかたが対人間戦で一番強いのかを紹介しつつ、対戦の魅力を語ることにする。

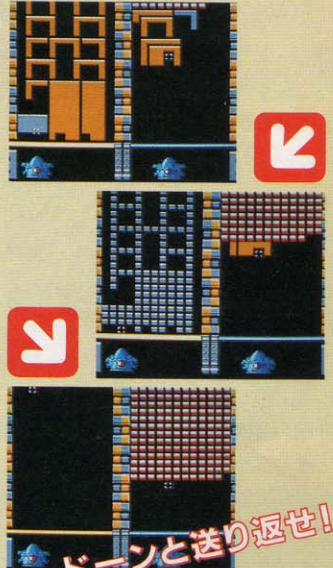
クォースの最大の売りである対戦モードのルールは非常にシンプル。勝ち負けの判定も相手側がブロックにつぶされてゲームオーバーになったら勝ち、というものだ。

でも実際にこのモードをプレイすると、そのあまりの奥の深さに驚くはず。とにかく一度やったら絶対にやみつきになることウケアイだ。Mマガでも、この対戦モードこそが、クォースの真のおもしろさを満喫できると断言しよう。

なぜこの対戦モードがおもしろいのか？　それは、まとめ消しによる相手側の目隠しブロックがあるからなのだ。対戦プレイでは、3個以上のブロックをまとめて消すと、その消した数ぶんだけのブロックが、相手の画面上に目隠しとして出てくるのだ。この目隠しブロックの送り合いのやりとりが、とっても楽しいんだよね。

POINT1 3つ以上のブロックで目隠しだ!

⬅3個以上のブロックをまとめ消しすることで、その消したブロックぶんだけの目隠しブロックを相手側に送ることができる。

POINT2 シルバーブロックは一発逆転の大チャンス!!

画面上のブロックを一掃する役目を持つありがたいシルバーブロックだけど、対戦モードではさらにありがたいアイテムになる。このブロックを消すと、画面上にあるすべてのブロックを相手に送れるため、どんなに自分がピンチでもこのブロックをうまく使えば一気に逆転できる可能性もあるわけだ。

⬅自分のところにできるだけ多くブロックを撃ち込んでから消せば、それだけ相手に送るブロックも多くなるのだ。

対戦クォースにみる性格判断

対戦モードをプレイしていると、その人のレベルによってさまざまな戦い方を見ることができる。それだけでなく、その人の性格もなんとなくわかってしまうのだ。

鬼のブロック転送マシン

鬼と言われる通り、上級者というよりプロどうしがよく使う超陰険な方法だ。3個以上のブロックをまとめて消すことで相手にその消した数ぶんのブロックが送られることを利用して、ブロックを相手に送るときに必要以上に四角形を大きくしてから、相手にドーンと送り返す戦法なのだ。機械のような腕さばきで、ミスもほとんどしない。

⬆たくさんのブロックを画面内に。

⬆いままで貯めた反動がすごいぜ！

重傷

あなたはクォースづけの毎日を送っています。昼夜を問わず遊び続けているのは構いませんが、社会復帰は困難です。

4連射の達人野郎

いわゆる、フツーな人。まとめ消しができそうなときはそれなりに消して、ピンチのときは1個ずつ確実に消しているだけのテクニックを持っている。つまり、決して無理をしないタイプです。ただ、大きい失敗はしないかわり、勝率はそう高くありません。ただ、みんなでワイワイと遊べるからクォースをプレイしているのです。平和ですな。

⬆普通にブロックを撃って……。

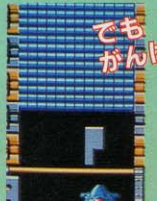
⬆普通にブロックを消していく人。

無害

どっぷりとのめりこんでいるわけではないので、社会復帰も比較的ラク。対戦に勝つため、1Pプレイで修行中です。

ひたすら耐える演歌節

この人は、"攻め"というものを知らない。いや、まとめ消しを知ってはいるんだけど、判断がスピーディーではないため、どうしても相手にブロックをじわじわと送られてしまうのです。しかし、修羅場には慣れているせいか、ほとんどブロックが見えない状況でもかなり耐えられます。シルバーブロックの一発逆転にかけてプレイしましょう。

⬆ここまで来たら、もう下がらない。

⬆シルバーブロックが来たぜーっ!!

変な人

うまいのか、ヘタなのか、さっぱりわからない人です。どんな状況になってもヒラリヒラリと生きていけそうですね。

ナビチューン

ドラゴン航海記

はやく手を打たなければならない。魔獣が目覚める前に、この沈黙が解けてしまう前に……。両親を魔獣に殺されたベビー・ドラゴンの卵は協力者を求めて漂流する。卵と出会った少年アクティはその願いを聞き、危険な海へと乗り出していった。

■工画堂スタジオ　MSX2　8800円［税別］(2DD)

教育には愛情を持って!

凶暴と恐れられていたドラゴンも、いつしか人間たちと共存することを覚えた。そんな平和な世界に巨大な魔獣が襲ってきたが、すっかり戦闘能力を失ったドラゴンは、あっという間に戦いに破れた。

両親を魔獣に殺されたベビー・ドラゴンの卵。両親のかたきを討ちたいという思いを秘め、協力者を求めて海を漂流していた。

そしてドラゴンの卵はデュセイル島にたどり着き、アクティと出会い、旅が始まるのだ。

親のいないドラゴンだから、卵からかえったとしても、空も飛べないし、火を吹くこともできない。それを教えるのがアクティの大切な役割である。しかも、最初のうちは体力がないので、戦闘のときにかばってあげなくてはならない。しかし、最終的に魔獣を倒すことができるのは、このドラゴンだけなのだから、しっかり教育しなくちゃね。りっぱなドラゴンになるように教育しながら旅をする。これがナビチューンなのだっ。

釣りをするぞ!

このゲームでの楽しいイベント、それは釣りだ。島から島へと移動する途中で停泊し、釣竿をひょいと出す。網のほうが確実だけどね。釣った魚は、自分で食べたり、神殿に捧げたり、ギルドショップに売ることだってできるのだ。

⬆今度はもっとりっぱな魚を釣りたい！

デュセイル島
Dusail Island

- ●ドラゴンの卵と出会う
- ●旅の準備をする

➡さすがお父さん！でもこれから寂しくなっちゃうね。

好奇心旺盛な少年アクティは、北の町でうわさされている卵を見るために、島の南へと向かった。これが、アクティとドラゴンの出会いである。アクティは、なんの力も持たない卵の状態であるドラゴンに協力し、一緒に旅に出ることを決心した。最初は反対していたアクティの父親も、やがてお金と海図、そしてタカのペルセスを渡して旅を許してくれた。

旅のしたくは北の町で整えよう。この町には武器屋、道具屋、宿屋、ギルドショップ、道場などがある。

⬆えっ、やっぱりお金がかかるのかー。

⬆卵がなにかを訴えているようだぞ。

道場では２回ほど修行をしよう。父親からもらったお金で足りないようであれば、デュセイル島にたくさんいるギザを倒して、その牙をギルドショップに売ってお金に換えることができる。ペルセスがいるから楽勝だね。

やっと帆船も買えたし、そろそろ海へ乗り出そうかな……ちょっと待った！　島に上陸するには上陸許可証を買わなければならないことが多いのだ。せっかく島に到着しても、無一文では上陸できないこともあるというわけなのである。ここでは最低でも80Gは持っていたいね。

ミューム島
Mume Island

- ●古文書探しのアルバイトをする
- ●ドーキー先生の家を訪問する
- ●博物館へ行く

デュセイル島のちょっと東に位置するミューム島。町を歩いているおじさんの話によると、図書館

☗“太陽の石”か……覚えておこう。

では古文書が紛失して困っているという。行ってみると古文書探しのアルバイトが待っていた。うーん、それほど大変でもなさそうだし、引き受けちゃおう。奥へ進みながら本棚をくまなく探してみたけど、なかなか見つからない。へへへ、じつは一番奥の部屋のどこかに秘密の通路が隠されているのだ。壁もよーく調べてみよう。

古文書を見つけたついでに、この古文書を解読することのできる唯一の人物であるドーキー先生に届けてほしいと頼まれてしまった。何が書かれているのかちょっと気になったし、ドーキー先生の家を訪ねてみたものの、遺跡調査とやらで出かけているらしい。なんだ、がっかり。でも、先生の奥さんがもてなしてくれたおかげで体力も回復した。それより、ドーキー先生はどこの島に行ってしまったんだろう？

さて、この島にある、もうひとつの大きな建物といえば博物館である。ここでは勇者の墓に関係する“太陽の石”が盗まれてしまったらしい。そういえば古文書も勇者の墓に関係あるとか……。

そろそろドラゴンが誕生する時期だ。生まれたてのドラゴンはおもちゃみたいでかわいいなあ。

☗お金がかかるのは最初だけだ。

☗いろんな本がごちゃごちゃとあるね。

アメン島
Amen Island

- ●酒場でおごる
- ●船大工に修理を頼む
- ●アメンの神殿で“保護の聖印”をもらう

アクティは旅をしながら6つの聖印を手に入れなければならない。それを授けてくれるのは神殿にいる神官なのだ。最初の神殿はこのアメン島にある。

町の人々の勧めに従ってアメンの神殿を訪れてみたが、なにか特別なものを捧げなければ聖印はもらえないらしい。うーん、困った。町へ戻ってみんなに聞いてみよう。

酒場にならたくさん人がいるだろう、と思って行ってみたが、ガラの悪い酔っぱらいばかりで話にならない。お金があまっているわけじゃないけど、話を聞くためにおごってみよう。とたんに親切になっちゃうなんて、調子いいよな。でも、ここで得た情報は重要だ。神官がなくしてしまったものを持っていってあげればいいのだ。デュセイル島で占い師シャーマンに占ってもらった人は、この時点でそのアイテムを持っているハズだ。持ってないなら、とっととデュセイル島に戻るのだ！

船大工に会うのもこの島が初めてだね。お金がかかるからいいや、なんて言わずに、船大工が「もうこれで大丈夫だよ」と言うまで何回

☗ここまででもう帆船がボロボロだー。

か修理してもらおう。これによって帆船の性能もグーンとアップしちゃうのだ。船大工の話によると浅瀬にひっかかるとかなり帆船が傷つくらしい。性能の悪いままだとうまく操作できずに浅瀬にぶつかることも多い。イライラしちゃうんだよねー、そんなことが続くと。新しい帆船を買えるようになるまで、大切に使おう。

☗やった！　あと5つ残っているのか。

☗ふんふん、それを探してくるのね。

ファング島

Fangue Island

- ●盗賊の館へ行く
- ●錬金術師の男を助ける
- ●"太陽の石"と"復活の薬"を手に入れる

ファング島へ到着。あれ？　人の気配がまったくないぞ。上陸許可証なしでも入れそうだ。

町には宿屋が1件あり、そのほかにはおじさんがひとりだけうろうろしている。この島は盗賊の根城なので、さっさと帰ったほうがいいというのだ。もちろん、帰ったりするわけにはいかない。

北へ向かって歩いていくと、その盗賊の館があった。中に捕らわれている男は錬金術師で、盗賊たちに"復活の薬"を作るように命令され、捕らわれていたらしい。男は助けたけれど、それだけではダメ。人々が安心して暮らせるようになるためには、盗賊たちを根こそぎ退治することが必要だ。

館の中はさほど複雑ではない。奥へ奥へとひたすら進もう。ゲドという、いかにも悪そうな名前の親玉が登場するまでにたくさんの盗賊が襲ってくるが、あまり強くない。ただ、ドラゴンだけは体力がないので守ってやらなくちゃね。ゲドを倒すと"太陽の石"が手に入る。うーん、これでドーキー先生に古文書を解読してもらえば、勇者の墓のことがわかるかもね。

助けてくれたお礼として、男から"復活の薬"を受け取った。もし誰かが死んでも、この薬を使えば生きかえるというありがたい薬だ。でも、次からは1000Gで買わなければならない。

⬆人数が多いわりには弱いんだよな。

⬆この薬を持っているだけで心強いよね。

⬆勇者の墓を見つけるまで持っていよう。

ブレメン島

Blemen Island

- ●ドーキー先生に会う
- ●勇者の墓で"火炎の指輪"を手に入れる

次はテト島を目指して北へと進もう。ん、ほかの島とは違って、全体が黄色っぽい島があるぞ。地図を見た限りでは、これがテト島なのだが……。よし、上陸してみることにしよう。

この静けさはファング島なんかより徹底している。町もなければ人影もない。が、やはりモンスターはいた。しかも今までと比較してかなり強力だ。しかし、アクティの戦闘力もかなり上がってきているころだから、ペルセスだけを頼りにすることもない。ただ、ドラゴンだけはまだまだ弱い。戦うのはムリとしても、しっかり教育しておこう。

島にはたくさんの石像が立っている。目的もなく歩いていると、石で丸く囲まれた柱のそばに人が立っているのを発見！　話しかけてみると、ややっ、彼こそがドーキー先生だったのだ！　こんなところにいたのか。ふむふむ、ここはテト島ではなくて、ブレメン島なのか。そんなの地図にのってなかったなあ。まあ、とにかく古文書を渡してみよう。そこには勇者の眠るピラミッドへの入り口が記してあったのだ。ストーンサークルの中心から東へ39歩、南へ12歩の場所にある聖なる石像を正しい方向へ3回押せばいいらしい。ストーンサークルとは、さっきの石で丸く囲まれたところである。

それでは勇者の墓へ……ここで必要なのはカンテラだ。カンテラを持ってない人は、またもや道具屋のある島へ戻るしかない。勇者の墓で"火炎の指輪"を手に入れれば、戦闘だけでなく、ドラゴンの火炎教育にとっても役に立つ。空を飛べるだけじゃ、ドラゴンとして失格だもんね。

⬆気持ち悪いけど、重要な島なのだ。

⬆かなり興奮気味のドーキー先生。

⬆正しい石像を見つけるのにひと苦労だ。

テト島

Teto Island

- "聖花の種"を受け取る
- 聖なる泉で花を咲かせる
- テトの神殿で"回復の聖印"をもらう

今度こそはテト島へ。あれ、浅瀬にぶつかってしまい、北へ進めなくなってるぞ。よく見るとちょっと色の変わった浅瀬があるハズ。そこにぶつかると北へ抜けることができるのだ。

⬆水を選ぶとはわがままな花だなあ。

⬆記憶力のいいキミならすぐわかるハズ。

テト島にも巨大な神殿がある。ここでも町の人はお参りすることを勧める。はいはい、行きますよ。

神殿へ行く途中でかわいい少女に会った。テト神は聖花が大好きなんだそうだ。ふーん。そのちょっと先に少女のお父さんがいる。花屋なので"聖花の種"を持っているが聖なる泉の水じゃないと咲かないので困っている。これを咲かせないことには聖印はもらえそうにないなあ。

さあ、問題の聖なる泉だが、この島にはない。今まで行った島のどこかにあるのだ。ほら、どこかの建物の奥に泉があったじゃない。あそこだ、あそこ。

きれいに聖花を咲かせたら、半分は花屋に売り、残りの半分を神殿に持って行こう。これで"回復の聖印"を手に入れることができる。聖印を使うとMP(ミラクルポイント)を消費するが、お金や魚を寄付すれば回復する。

⬆やったー、これで2個目だぞ。

この泉を思い出せ!

ドラゴン成長の過程、大公開だ……!

卵がかえる

火炎学習開始

飛行学習開始

主人公がアクティでも、最初から強いのがペルセスでも、やはりこのゲームのメインとなるのはドラゴン。少しずつ成長していくドラゴンかわいさに、いつまでもゲームを続けてしまうってわけだ。

このドラゴン、成長するのはステータスだけでなく、グラフィックもぐんぐん成長していくのだ。最初は卵のままアクティの後を転がっているが、やがて卵がかえる。その後、戦闘シーンになると、ばんざいをしているのか驚いているのかよくわからないポーズのドラゴンが現われる。モンスターと向き合ってはいるが、このころはまだ飛行学習の段階だ。

"火炎の指輪"を手に入れた、あるいは火を吹くモンスターが登場したら今度は火炎学習だ。ある程度学習させたら、実際に火を吹かせてみよう。ほんの気持ち程度の火をボッと吹くぞ。

そして気がつくと小ドラゴンから中ドラゴンへと成長している!はやく大ドラゴンになーれ!

BURAI〈上巻〉

お待たせしました、とはまさにこのことだっ！　とうとう待望の『BURAI』を徹底解析してしまうぞ。いやー、内容がどーんと詰まっているこのゲーム、先を急ぎたい気持ちはよくわかるけど、じっくりとプレイしてほしい。今回は第１部を解析してみよう。

■リバーヒルソフト　MSX2　8800円[税別](2DD)

⬆勇者に選ばれたことは光栄なこと。しかし、ほかにもやることはあるのだ。

八玉の勇士がいよいよ旅立つ!

NEW SOFTとしてこのBURAIを紹介してから、数ヵ月が経ってしまった。数回に分けて紹介したが、もうわすれちゃったよーん、という人もいることだろう。とりあえず簡単にプレストーリーを思いだしてみようではないか。

6000年の眠りから覚めた闇の神帝ダールによって滅亡の淵に立たされてしまったキプロス王家。このダールとまともに戦うことができるのは、光の神帝リスクが宿る王子のみであった。王家側近の三銃士はこの光の御子を守り、脱出するが、ダールを目覚めさせた皇帝ビドーの追っ手によって倒されてしまう。三銃士のひとり、ダニエルは最期の力を振り絞って御子に１ヵ月間の光の結界を張り、彼らの代わりに御子を守ってくれる勇士を集めるための王家に伝わる８つの玉を解き放った。

キプロス星のそれぞれの島にいた８人の勇士は、自分の使命を告げる王家の玉を持ち、光の御子の待つソルテガの港へと旅立った。結界が続くのは１ヵ月間だけ。その間に８人を集結させ、ビドー、そして彼の率いる七獣将との戦いが始まるのである。

この８人が集結するまでのそれぞれの旅が第１部だ。今回の徹底解析では、この第１部に登場する敵キャラの中からイベントシーンで現われるような重要なものと、８人の勇士が持っている特殊能力の紹介しよう。

⬆彼らが光の御子を守っていた三銃士。せっかく登場してもすぐ死んでしまう。

このゲームでは敵キャラの総数がかつてないほどに多い。いわゆるザコキャラたちは、一度になん百、いや、それ以上の数で襲ってくることもあるので最初はびっくりしちゃうけど、それほど手ごわくはない。本当に強いのはイベントシーンとしてひとりで登場する敵キャラなのだ。そいつらだけには注意が必要というわけだ。

第1部は7つのストーリーだ!!

勇士は８人だが、ゴンザとマイマイのプロット兄妹は一緒に行動するので、第１部のストーリーは7つになる。それぞれのストーリーは独立したもので、バラバラに勇士たちを成長させていくことになる。

第１部の中で得た能力やそこで手に入れたアイテムは、すべて第２部に引き継がれる。そこをわかったうえで勇士たちとつきあっていってほしい。先を考えずにいい加減に育てたまま、８人そろったときに足手まといになってしまっては悲しいもんね。平等に育てたいとは思っても、ゲームを進めていくうちに、ごひいきの勇士ができそうだ。

⬅ザン・ハヤテのとりあえずの目的は最高刑務所を脱出すること。

⬆じつは竜の一族の頭領で、水竜の化身でもある幻左京。かなり強いぞ。

⬅大きくて力持ちのゴンザと予知能力をそなえたマイマイは兄妹なのだ。

⬆ロマール・セバスチャン７世はリーザス族の由緒正しい貴族の出身だ。
⬅心の優しい占い師のアレック・ヘストンは、ご覧のとおりお調子もの。

⬅念術師の両親を持つわりには念術が苦手というクーク・ロー・タム。まだ幼く頼りないが、動物と意思を通じ合える能力がある。とにかくかわいいなあ。

⬅針術を使うリリアン・ランスロット。

こいつらは要チェックだ!

第1部で登場するたくさんの敵キャラたち。その中でもここに紹介する敵キャラたちは、特別なイベントシーンで登場する。ま、その辺のザコキャラとはちょっと違うのだ。

たとえばザン・ハヤテのいる最高刑務所の中などでは、このクラスの敵キャラを倒すと、いろいろな種類のカギや体力を復活する薬を手に入れることができる。まあ、全員がそうだとはいわないけどね。

ここで注意してほしいのは、左下の"ジンジャー、その他"のパラメータ。数値に幅があるのは、ジンジャーと同じグラフィックで10人の敵キャラが登場するからだ。モヒカン頭がこわいぜ。

看守総長ビザン	
体力	700
攻撃力	800
お金	200

刑務所長バズー	
体力	1100
攻撃力	1200
お金	500

看守のバブ	
体力	40
功撃力	350
お金	10

看守のゾフィ	
体力	50
攻撃力	350
お金	10

看守長ゲッツ	
体力	400
攻撃力	600
お金	100

支部長ゲルバス	
体力	920
攻撃力	1900
お金	1000

ナイン・テール	
体力	0
攻撃力	0
お金	0

ヘル・キッド	
体力	500
攻撃力	650
お金	200

裂虎	
体力	4600
攻撃力	6900
お金	0

熱虎	
体力	5600
攻撃力	7500
お金	0

我虎	
体力	6100
攻撃力	7100
お金	0

乱虎	
体力	7000
攻撃力	8200
お金	0

破虎	
体力	?
攻撃力	?
お金	?

カルロス・キンバリ	
体力	0
攻撃力	0
お金	0

ジンジャー、その他	
体力	120〜210
攻撃力	200〜290
お金	0

ジョーンズ・セバスチャン	
体力	220
攻撃力	600
お金	200

ビスマルク・セバスチャン	
体力	750
攻撃力	1300
お金	600

ハッサム・ロー・タム	
体力	360
攻撃力	560
お金	0

八玉の勇士にはこんな特殊能力が!

ザン・ハヤテ

本を読んだところで、身につく特殊能力は力まかせで乱暴なものばっかりだ。性格が出てるなー。

名前	系列	使用値	対キャラ	対キャラ量	備考
乱打	攻撃	10	B	単独	乱打といったら、乱打以外のなにものでもない。
めった打ち	攻撃	30	B、C	複数	これもその名のとおり、めった打ちにすることだ。
暴れ雷	攻撃	40	B、C	全員	本を読めばこのくらい強い技も身につくぞ。

幻 左京

氷竜の姿のときにしか使えないものもあるが、さすがに強い。そりゃー、竜神だものねえ。

名前	系列	使用値	対キャラ	対キャラ量	備考
水神送り	移動	100	味方	全員	あっという間に行きたい街へ移動することができる。
水祈願	回復	0	味方	全員	すべての能力が回復。氷竜のときのみ使える。
水剣	攻撃	20	B	単独	敵へダメージを与える、ごく一般の攻撃だ。
水だまし	攻撃	20	B	複数	一定の時間だが、敵を動けなくすることができる。
水殺し	攻撃	60	B	単独	敵へのダメージを与えるが、水剣よりは効果大。
爆水破	攻撃	100	A、B、C	複数	ハヤテとロマールがいるときのみ使える。
凍結行	攻撃	500	A、B、C	全員	氷竜のときだけ使える。敵を凍らせるのだ。
水嵐	攻撃	40	B、C	複数	リリアンがいるときのみ使える。かなり便利。
水柱	防御	10	味方	単独	弱い仲間を守るに便利なバリアだ。
水壁	防御	80	味方	全員	全員にバリアを張ることができるぞ。

リリアン・ランスロット

針1本でこんなにたくさんのことができてしまう。読む本のタイトルもなかなか強そうなのだ。

名前	系列	使用値	対キャラ	対キャラ量	備考
ギムレ	回復	10	味方	単独	いわゆる体力回復。これがなくちゃねえ。
サナレータ	回復	20	味方	単独	高い解毒薬を買わなくても、これで毒を消せるぞ。
ギムレッツ	回復	120	味方	全員	アレックがいれば、これで全員の体力回復だ。
針舞い	攻撃	5	B、C	単独	敵の攻撃力をダウンさせることができる。
ロスト・ニードル	攻撃	10	B	単独	敵の体力なんか、これで奪い取ってしまえ。
針だまし	攻撃	50	A、B、C	全員	敵を静止させる。アレックがいなくちゃ使えない。
ニードル・バーン	攻撃	50	A、B、C	全員	敵にダメージを与える。ロマールさえいればね。
ガッシュ	防御	5	味方	単独	なーんと、味方の攻撃が増えちゃうんだって。
シュラト	防御	5	味方	単独	す速さが増えるけど、そんなに使わないかもね。
ラガッシュ	防御	60	味方	全員	攻撃力が増える。早めにかけておこう。
マシュラト	防御	60	味方	全員	これなら味方全員のす速さが増えるぞ。

ロマール・セバスチャン7世

貴族だもんね、剣を使うことは得意に決まってる。剣の先をまわして、その渦へ敵を巻き込むのだ。

名前	系列	使用値	対キャラ	対キャラ量	備考
タイフーン	攻撃	5	B、C	単独	剣を使えばダメージを与えることができる。
タイフーンズ	攻撃	40	A、B、C	全員	全員でタイフーンが使えるので便利だ。
時空剣	攻撃	20	B、C	全員	敵の守備力をガンガン落とすことができる。

能力値をグングン上げろ!

こちらはそれぞれの勇士が持つ特殊能力のデータ表だ。

この表の対キャラのところを見ると、AとかBなんていう表記がみられるでしょ。その説明をここでしておこう。Aとは前のページで紹介したような、わざわざイベントシーンが用意されているような敵キャラのことだ。そしてそこからB、Cとちょっとずつレベルが下がっていく。Cになるとその他大勢のザコキャラのことだ。

さて、特殊能力といっても、水術、針術、念術など一般の人物では不可能な本当に特殊なものから、ほとんどバカ力としか説明のつけようのない、特殊能力というより得意技に近いものもある。それでも能力値は減っていくのだ。

これらの能力はどうやって身につけるのか。ゲームスタート時にすでに持っているものもいくつかある。リリアンやアレックなどは最初から比較的いろいろな技を使うことができる。そのほかの能力はといえば、本を読んで覚えるのだ。勇士たちも勉強しなくちゃならないのねえ。本を売っているのは第2部の世界からなので、第1部では最初から持っているものだけでの勝負となる。

本で勉強するにしても、誰にはどの本、と決まっている。他人の本を読んでもなーんにもならない。本の紹介は第2部の徹底解析のときにするが、タイトルがなかなかおもしろい。たとえば〝華やかな老後〟や〝男の身だしなみ〟など。誰のものかわかるよね?

⬆針を使って、真実を語らせることだってできる。

クーク・ロー・タム

なーんと、あのかわいいクークは攻撃を中心とする能力をどんどん覚えていく。うーん、これは意外だ。

名前	系列	使用値	対キャラ	対キャラ量	備考
聖行間の念	移動	20	味方	全員	毒の地帯を一定時間だけ無事に歩くことができる。
亜邪駆の念	移動	15	味方	全員	一定時間だけ敵の先制攻撃を受けないですむ。
惨邪駆の念	移動	25	味方	全員	これも一定時間だけだが、敵が出なくなる。
陣強の念	回復	5	味方	単独	攻撃力を回復することができる。
羅陣強の念	回復	60	味方	全員	全員の攻撃力回復だが、消費能力値を考えると……。
蚕苦利の念	攻撃	150	B	全員	かなりのダメージを与えることができる。
亜羅玉の念	攻撃	15	B、C	単独	敵の特殊能力を封じてしまう。
恩奇利の念	攻撃	100	A、B、C	複数	強い敵にまでダメージを与えられるのだ。
地獄流しの念	攻撃	300	B、C	全員	味方がそろっていれば、敵を全滅させられる。
奪観音の念	攻撃	5	B	単独	敵の体力を奪い取ることができる。
雑無打の念	防御	20	味方	単独	味方の攻撃力が増えるのだ。

アレック・ヘストン

占い師ともなれば魔法のような能力があっても不思議ではない。この際、年齢は関係ないっ。

名前	系列	使用値	対キャラ	対キャラ量	備考
アットユーマ	移動	40	味方	全員	行きたい町へひょいと移動することができる。
ピンピーン	回復	30	味方	単独	病気や毒の状態から健康な体へと一気に回復する。
マンターン	回復	100	味方	単独	体力、攻撃力、す速さが完全に回復する。
ベンリダーナ	回復	1500	味方	全員	能力値以外がすべて回復してしまう。ありがたい。
ザザーン	攻撃	5	B	単独	敵にダメージを与える。
ドドーン	攻撃	40	A、B、C	全員	消費能力値を考えると、お得な攻撃といえる。
ババーン	攻撃	50	B、C	全員	敵の特殊能力を封じる。クークがいれば使える。
ヒュヒューン	攻撃	0	B、C	単独	敵から能力ポイントを奪い取ってしまうのだ。
アラヨット	防御	10	B、C	単独	敵がかけてきた特殊能力を反射してしまう。
ホイサット	防御	120	A、B、C	全員	全敵キャラの特殊能力を反射。ああラクチン。
モノゴッツイ	防御	150	味方	全員	攻撃力とす速さアップ。クークとマイマイが必要。
ホナサイナーラ	防御	10	味方	全員	味方がまとまって逃げることができる。

マイマイ・プロット

予知能力だって持っているマイマイだが、こんなこともできる。言葉使いが幼稚でも許せまちゅ。

名前	系列	使用値	対キャラ	対キャラ量	備考
ピューンパ	移動	60	味方	全員	ダンジョンから地上へ脱出する。何かと便利。
シュッシュラ	回復	5	味方	単独	す速さが回復する。
シュタラタ	回復	60	味方	全員	全員のす速さを回復することができる。
パンピー	攻撃	10	B、C	復数	敵の攻撃力がダウンする。ゴンザがいればね。
ポポロン	攻撃	10	B	復数	敵のす速さをダウンさせてしまう。
ランプー	攻撃	20	B	単独	こちらは敵の防御力をダウンさせる。
パッポンパ	攻撃	30	B	単独	敵がいきなり消滅しちゃうのだ。

ゴンザ・プロット

がーん、やはり見てのとおりのヤツだった。マイマイの兄だというのにねえ。でも力はあるほうがいいね。

名前	系列	使用値	対キャラ	対キャラ量	備考
岩石崩し	攻撃	30	B	複数	岩を崩してダメージを与える。力持ちだもんね。

特殊能力の種類を増やすには本を読めばいいが、能力値が増えなくてはせっかくの特殊能力も思う存分使うことができない。これには、今持っている能力を可能な限り使うことによって経験を積んでいくことが必要だ。種類と能力値を並行して増やしていくことが理想といえるだろう。

もうひとつ、能力値を増やす方法がある。ふだんの行動として、〝能力値の訓練〟のコマンドを選ぶのだ。これならば簡単に能力値が増えていくぞ。

第1部で能力値を上げることに専念してほしいのが、幼いクーク・ロー・タム。最終的にクークは勇士となるけれど、勇士として最初に選ばれたのはお父さんのバビルだ。第1部で活躍するのはバビルのほうなのである。ではクークはといえば、体力はないし、武器を持たせてもあまり役には立たない。戦闘はもっぱら父親にまかせ、第2部に備えて能力値を上げておくほうがいいだろう。

早くひとりひとりのストーリーを終わらせ、8人のパーティーとなってビドー軍を倒したい。しかし、見ず知らずの8人が集まったところで、チームワークはバツグンというわけにもいかない。もとから協調性の乏しい者もいるし、仲間とはいえ好き嫌いだってある。そこがまたおもしろいところでもあるが、性格がどうであれ、第2部での戦闘を少しでもラクにするためには、第1部で各キャラクターを成長させなきゃね。

来月号では第1部でのマップを中心に説明していこう。

⬆7つのストーリーを終えて、やっとこうなるのだ。

物語の中盤までを一気に紹介
レナム

『ハイディフォス』に次ぐヘルツの新作は、RPGとアドベンチャーゲームの要素を持った『レナム』。今月は中盤までのモンスターのデータも地方ごとに紹介するぞ。

■ヘルツ　MSX2　8800円[税別](2DD)

今から1500年前、世界は邪教神バーディスの邪悪な力によって闇に閉ざされていた。この邪教神を倒すため魔法一族であるレナムは、聖剣ソルを使うことでバーディスを滅ぼしたのである。

そして現在。邪教神とレナムの戦いは長い年月を経て、伝説として人々に語られるようになっていた。しかし、バーディスは完全には滅びていなかったのだ。邪教4神官の力を借りて、今まさにこの世に復活しようとしていたのだ。これを知った魔法使いのティナは、レナムを捜すための旅に出た……。

『レナム』の特徴は、ロールプレイング部とアドベンチャー部が完全に分かれていることだ。実際には街や城で情報を集めたあと、敵と戦いながら次の目的地に向かう、といった繰り返しでストーリーがスピーディーに進んでいくのだ。

⬆洞窟などのロールプレイング部分ではモンスターたちと何度も戦うことになる。

キャラクター紹介

リーク・ラ・ウエル
本編の主人公。ちょっとおっちょこちょいだが剣の腕はかなりのもので、ソードマスターの位を授けられている。戦闘重視の戦士だ。

ティア・ネイ・ラーパ
失われた魔法種族レナムを捜すため、各地を旅していた魔法使い。攻撃力もHPも少ないが、さまざまな魔法を操ることができる。

アレス・ガザイン
旅の途中で仲間に加わる忍者。攻撃力はリークより少し劣るが、体得した忍術を使うことによって、4人の中で最強の強さを発揮する。

ミーティ・ラウリー
行方不明の兄を捜すため、アレスと旅を続けていた修道士(モンク)。武術を心得ているうえに魔法もある程度使えるので、頼りになる。

ラ・エールの街

物語はここ、ラ・エールの街にティアが訪れるところから始まる。まず最初は仲間もいないので、街の人から話をいろいろ聞いてみることにしよう。どうやら今日は1年に1度の剣術大会の日らしく、街中がお祭り騒ぎの真っ最中。ティアが街の人に連れられて大会場に行くと、ちょうど決勝戦が始まるところで、今後仲間になるリークの姿を見ることができるはずだ。

ふたりがレナムのことや邪教神のことについて話していると、突然リークのライバルであるタイランドが襲ってくる。なんとタイランドは邪教神の手下になっていたのだ！　でも弱いので、さっさと倒すべし。

⬅⬇タイランドやくの一がリークたちを襲う。

ラ・エールの街からプロムの穴までの戦闘方法

序盤に登場する敵はそれほど強くないとはいえ、敵が複数で現われた場合、対応を間違えると全滅してしまうことがある。そこで、まだ仲間のレベルが低いときはスリープの魔法を使うことをおススメする。消費MPも2と少なく、強い敵に効果的だ。

•コボルト•

•ゴブリン•

•トロール•

•リザード・マン•

•オーク•

ミーマの村

ラ・エールの街の次に来ることになるのが、このミーマの村。ここに来るには、コボルトなどのモンスターと戦わなければならないので、必ず宿屋で体力を回復しておこう。残りの余ったお金でポーションや装備をそろえておくことも忘れずに。この村では、神父にレナムについての話を聞かなければならない。ファーレス城のミネア姫がレナムのことを知っているそうだぞ。また、この村の道ばたを調べると何か見つかるかもしれないぞ。

プロムの穴

城に行く前に、まずこのプロムの穴で王家の宝であるアイズ・オブ・マジックを見つけなければならない。ここには武闘着や魔法のローブといった店では買えない防具があるから、マジックキーをたくさん持って行こう。アレスとミーティという仲間も加わるぞ。

アレス登場!!

プロムの穴内部のモンスターデータだ

この穴の中で現われる敵で注意したいのは、ファイアーを唱えるインプくらい。ボスのスペクターナイト以外は楽勝だ。

•スケルトン• •ゾンビ• •ワイト• •インプ•

スペクターナイトだ!

宿屋はかならず"お泊まり"セーブで

町や村にかならずあるのが仲間のHPやMPを完全に回復してくれる宿屋だ。この宿屋に泊まると、ゲームのセーブをする"お泊まり"か、セーブをしない"ご休憩"のどちらを選ぶか聞いてくる。安全のため"お泊まり"を選ぼう。

⬅宿屋の姉さんはどこも同じ顔。姉妹?

ファーレス城

プロムの穴からアイズ・オブ・マジックを奪い返したリークたちだが、なぜか城の前にいる門兵がいなくなっている。なにか城の中で大変なことが起こっているようだ。とりあえず城の中に入ってみよう。まわりを探索しているうち、衛兵たちに見つかってしまうはずだ。とりあえずふた手に分かれて逃げたリークだが、衛兵たちがやけに殺気だっていたのが気になる。

でもそれもそのはず、たった今城内で王様が何者かに殺され、レナムを知っているミネア姫までもがさらわれてしまったのだ! どうやら、世界の破滅を狙っているのは邪教神だけでなく、悪魔族という別の一派もいるようだ。

➡悪魔族のボーン・ゴーレムが犯人だ。

⬆家臣から姫を助けてほしいと頼まれ、4人は一路、東のノーフラス大陸へ。

トノムの港町

トノムの港町に着いたら、家臣から言われた通りにサムの家を捜してみよう。サムに会って今までの話をすれば、頼もしい仲間になってくれるはずだ。また、サムの家にはヘイストグリーブとパワーリングが置いてあるから手にいれておこう。ちなみに、宿屋に泊まると魔戦士と戦うことになるぞ。

➡3人の魔戦士のひとり、ドガールが登場。

海上で現われるモンスターデータだ

海上で現われる敵はかなり強い。なかでもW・エレメンタルのショックの魔法はくらうと強烈なので、スリープをかけること。経験値はいずれも高いのが救いか。

•インプ•

•ガーゴイル• •W・エレメンタル• •ラミア• •シー・サーペント•

バ・ハートの町

中盤最大の見せ場が、このバ・ハートの町だ。この町に着くと、すぐさま邪教界3人の魔戦士のひとり、レーパリックが襲ってくる。こいつは、とにかく強い! HPは1000近くあるくせに、レベルの高いブリーズの魔法でまとめてダメージを与えてくる。倒すにはスリープをかけつつアレスの必殺技"神体分裂"を連続で使うしかない。もちろん、誰かが倒れたときのためにグレートヒールの魔法をいつでも使えるようにしておくことだ。

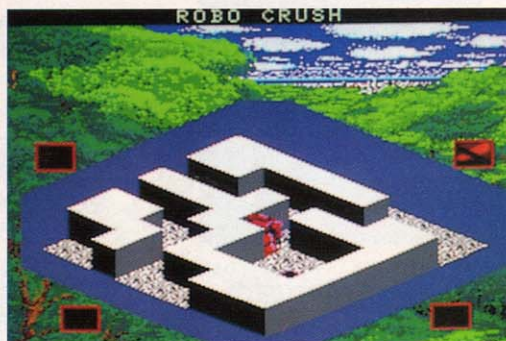
レーパリック

その後の展開はどうなる?

レーパリックを倒しても、邪教神バーディスの復活をもくろむ邪教4神官、そしてグレーター・デーモン率いる悪魔族など、リークたちの前には強敵がいっぱい。はたしてリークは伝説の魔法種族を見つけることができるのか?

キミは最強のロボットを作れるか

ロボクラッシュ

『ロボクラッシュ』の発売が秒読み段階に入った。シミュレーションにRPG要素がプラスされたこのゲーム、普通のゲームよりも攻略は2倍は難しくなっている。そこで今月は、このゲームの基礎の基礎、どうすれば強いロボットが作れるかを順を追って細かく解析してみたいと思う。

■システムソフト　MSX2　価格7800円［税別］（2DD）

システムソフトの最新作、『ロボクラッシュ』はロボットどうしの戦闘をリアルにシミュレートしたゲームだ。しかも、このゲームにはロボットの成長や、町での情報収集といったRPG要素も取り入れられているのだ。キミの目的は、最強のロボットを作り上げ、現在のロボクラッシュチャンピオンを倒すことだ。

と、ここまでは先月号のニューソフトで紹介した内容だ。で、その先月号の内容で少し間違っていたところがあったので、まずそれを訂正しておこう。前号で、戦闘には正式な競技と、ストリートファイト的な戦いの2種類があるという書きかたをしていたんだけど、これは間違いでした。このゲームには全部で4つの島が登場するんだけど、ようするにこの島自体がひとつの巨大な競技場になっているらしいんだ。だから、ストリートファイトがすなわち正式競技ってことになるわけなんだ。

それともうひとつ。出会ったロボットと会話できると書いたのも間違いでした。情報をくれる人はちゃんと別に存在していて、敵ロボットと会話することはないんだって。各関係者様、どーも、ごめんなさい。

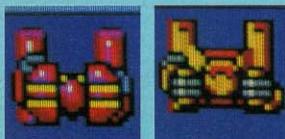
それ以外の基本的なことは前回お伝えした通りなので今回はそれらの細かい説明は省略し、ロボットの作りかたを解説していきたいと思う。

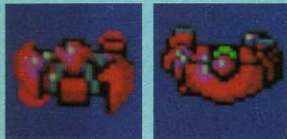
強いロボットを作るためのポイントはいくつかあるけど、最終的にはパーツの選びかたで、ほとんど決定されるといっても過言ではない。それもただ、それぞれ最高のパーツを装備すればいいというものではないんだ。パーツには各自、相性というものがある。どのメーカーのものが自分のロボットに最適のパーツなのかも見極める必要があるんだ。

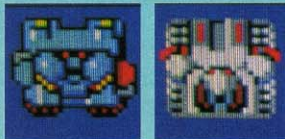
★★★★★★★★ 強いロボットの作りかた教室（第1回・入門編）

BODY

まず決めなくてはならないのが、ロボットの本体、ボディーだ。ここにいろんなパーツを載せていくわけだから慎重に選ぶ必要がある。ボディーは大きく3つのタイプに分類される。自分の戦略にあったものを選ぶといいだろう。また、長いつきあいになるわけだから、容姿も自分好みのものを選んだほうがいいぞ。愛着がないと手入れする気にならないからね。

スプライトタイプ

小型で軽量型のロボットだ。4輪駆動のものやホバー移動するものが中心で、一般的に機動性が高く足で勝負するタイプだ。値段が安いのが利点。欠点は装甲の薄さと、搭載重量の少なさである。

ナイトタイプ

いわゆる人間型の2足歩行タイプ。機動力はスプライトタイプに劣るものの、汎用性や、改造の自由度が高いのが魅力である。なんといっても形がかっこいいのが最大のポイントだ。

ケンタウロスタイプ

名前のイメージ通り4足歩行するものもあるが、ほとんどはキャタピラ移動の重装甲タイプだ。当然、搭載重量も最大級で、パワーにものをいわせる武闘派には最適のロボットである。

COMPUTER

ロボクラッシュのロボットにはいちおう人間が搭乗しているのだが、複雑なロボットの姿勢制御などをひとりの人間が操作できるはずがない。こういった複雑なことを一手に引き受けるのがコンピュータなのである。早い話が賢いコンピュータを搭載してあるロボットのほうが何をするにしても反応が早いということである。このコンピュータの性能はその容量の大小で決定される。

ENGINE

エンジンはロボットのパワーを決定する重要なパーツだ。エンジンの性能はパワー係数、重量、燃費の3つの数字で表わされる。パワー係数はトルク、馬力、発電量などを総合したもので、移動速度、攻撃力などに関係してくる。ちなみに移動係数はロボットの総重量をパワー係数で割ったものだ。また、タンクの容量を燃費で割ると移動時間が求められるのだ。

TANK

普通の燃料タンクである。容量が大きいものほど長時間移動できるわけだが、当然それに比例して重量も増えていく。ロボットを軽量型にするときに、このへんのバランスを考えるのが難しいところだろう。

WEAPON

●近距離
近距離武器は、ロボットどうしが直接の格闘戦になったときに威力を発揮するものだ。つまり、腕や足に直接装着してパンチやキックの攻撃力を増大させるパーツが多い。腕につけるパンチブースターやブレードアームのほか、頭につけるツノとか、攻撃用の尻尾なんていうのもある。

●中距離
いわゆるRPGとかでもっともノーマルな武器がこの中距離武器である。名前もまったく同じなのでどんなものかだいたい想像がつくだろう。たとえば、ショートソード、バトルアクス、モーニングスターなんかがそうだ。こういう武器をぶんぶん振り回して戦う姿はなかなかかっこいいのだ。

●長距離
中距離武器よりも全長が長めの武器。槍型の武器だと思えばよい。離れた位置から攻撃ができるため先制攻撃で相手の足を奪うのに最適の武器だ。このタイプには次のようなものがある。高圧電流が流れている電磁ムチ。柄の長いバトルアクス、ハルバード。ロケットパンチなんてのもあるぞ。

●遠距離
遠距離武器はRPGでいう弓矢のような働きをするものだ。致命的なダメージを与えることはできないが、かなり離れた場所からでも攻撃ができるので、先制攻撃をかけるためになくてはならない武器だといえる。このタイプの武器の中ではクロスボウとシュリケンランチャーがお手ごろだ。

●禁止武器
読んで字のごとく、協会から使用を禁止されている武器だ。これらの武器は通常武器よりもはるかに高い破壊力を持っていて、観客やパイロットに危険が伴なうために禁止されたのだ。が、プロレスの凶器攻撃と同じようなもんで、見つからなければ使用することも可能なんだな。こりゃまいった。

OPTION

ターボブースター
エンジンに取りつけるとパワー係数が上昇し、その結果移動速度が速くなる。攻撃を受けるとすぐに壊れてしまうのが欠点だな。

Mgコーティング
関節駆動装置に磁性を持たせることによって、反応速度を迅速にする装置のことだ。

シールド
言うまでもなく防御用の盾だ。お金に余裕があったら装備しておくといいんじゃなかろうか。

ターンパーツ
腰関節の駆動強化パーツだ。腰がよく回ると、武器を使用するとき狙いがつけやすくなるのだ。

TACTICS

行動パターン
移動、狙い、攻撃、防御の4つの基本行動のうち、どの行動に重点を置くかを決定するのが、行動パターンのグラフだ。

もちろん自分なりの戦略があるだろうからある程度は勝手に決めてくれていいのだが、ロボットのほうにも得意とする戦法があることを忘れないでほしい。たとえば、スプライトタイプはす速く移動しながら隙をみて攻撃するのが得意だし、ケンタウロスタイプは移動より狙いや攻撃中心の戦いかたが好みなのだ。これを間違えて、スプライトタイプに防御中心の戦いをさせたりしてもうまくいくはずがない。わかるよね。

行動パターンは各ロボットが、その特性を最大限に活かせるように設定してやらなくてはだめだ。

攻撃目標
攻撃目標とは、敵ロボットの頭部、胴体、腕、足(駆動装置)のどの部分を重点的に攻撃するかを決定するグラフだ。

各部分にダメージを与えるとそれに比例して相手の能力が低下していく。だから、このグラフは相手のもっとも得意とする戦略の最重要パーツを狙うようにするのが一番効果的だろう。

頭部はコンピュータが収まっているので、ここにダメージを与えると、全体的な思考力、反応力を低下させることができる。同じように、胴体へのダメージは狙いを鈍らせ、腕への攻撃は敵の攻撃力を低下させる。足へのダメージは、移動スピードが顕著に低下するのでどのタイプのロボットにもわりと有効な攻撃となる。

接近距離
相手に対して、つねにどのぐらいの間合いをもって対峙すればいいのかを設定するところだ。

この設定も自分の戦略によって変える必要があるが、一般的に装甲やパワーに自信があるロボットは近距離、装甲が薄くスピードで勝負するタイプは遠距離に設定しておけばいいだろう。どれを選んでもあまり影響はない。

とりあえず完成!

とまあ、ここまで説明してきたけど、初めはあまり深く考えてもしょうがない。てきとーにぱぱっと作っちゃって、そのへんにいる敵と戦ってみよう。負けたって?負けて当然だよ。最初から勝てると思っているほうが間違いというものだ。結局、強いロボットを作るためには何十回という試行錯誤の繰り返しが必要なんだ。ま、しかしそんなに過酷なことじゃない。何回かやっているうちに自然と強いロボットが作れるようになるからね。それに、苦労が大きいほど、勝利の悦びってものも比例して大きくなっていくわけだしね。

⬆サンプルロボットのパーツ構成だ。2回ぐらい勝っているからやや金持ち。

⬆戦略は攻撃重視で、相手の足を攻撃して移動力を下げる作戦に決定した。

では、戦ってみましょう

⬆手に汗握る戦闘シーン。プレイヤーは声援を送ることしかできないのだ。

⬆なんとか勝利を収めた。だが、次も勝てるという保証はどこにもない。

敵キャラはRPGのかなめなのだ

RPGコンストラクションツール

Dante

先月号のシナリオの基本的な作り方に続き、今月は敵キャラの作り方を紹介しよう。RPGをやってる時間の大半は敵と戦っているわけだから、これはかなり本腰を入れて作らないとおもしろいものはなかなかできないぞ。

バランスとりには命をかけろ！

敵キャラ作成の手順は簡単だ。まず最初にグラフィックエディタで絵を描いて、そのあとエネミーエディタでそれぞれのパラメータを設定していく。あとはテストプレイをするだけなのだ。

気をつけないといけないのが、敵キャラそれぞれの攻撃パターンだ。敵キャラ１匹につき４種類あるわけだから、その組み合わせ、配分には、十分注意しなければいけないことになる。またそれぞれの攻撃パターンには確率が設定されているので、そのことにも気をつけなきゃいけないぞ。

今回ここで紹介する敵は、何者かに操られた子供たち。いきなり凶暴化した子供たちが小学校を占拠してしまったのだ。この事件を解決するために立ち上がった"ぼく"たち一家。でもどうすれば、凶暴化した子供たちを救うことができるのだろうか？

❶敵キャラの絵をかく

最初にやることは、もちろん敵キャラの絵を描くことだね。横32ドット×縦48ドットの大きさで自由に描いていいんだけど、ひとつ注意してほしいのが背景の色だ。グラフィックエディタの拡大モードで、右下に色が15色ズラズラっと並んでいるよね。その一番左下の色がその背景の色だ。敵キャラの絵の背景には、必ずこの色を使うようにしてね。でないとゲーム中での敵キャラの絵が変になる。もちろんパレットで、色を茶色っぽい色から灰色に変える、なんてことは自由にやっていいぞ。

⬆何者かに操られている、という設定の子供たちなのだ。

また、たくさんの敵キャラをラクして作りたいときは、ひとつの絵をコピーして色だけ変える、という方法を使おう。

テストプレイをする前にしておくこと

テストプレイをする前にしておかないといけないことがふたつあるのだ。まず、主人公が最初、どこにいるのかを設定すること。もうひとつがボスキャラ以外の普通の敵キャラを出すか出さないかの設定をキチンとすること。前者は、キャラクターエディタの"初期設定"というサブコマンドで設定する。後者はメッセージエディタで設定することになっている。このふたつを忘れずにやっておこう。

キャラクターエディタの"初期設定"というサブコマンドでは、主人公が最初にいるMAPの番号、X座標、Y座標などを設定するようになっている。これをやっておかないと、ゲームを始めても、変なところから始まり、テストプレイができないことになるぞ。

メッセージの中に"移動"のメッセージがあったよね。その最後に"e"のパラメータがあったのを覚えているかな？ "e1"としておくと敵が出るようになるので、ダンジョンのような敵が出てくる場所の入り口には、必ずこの"e1"の設定をしておこうね。

■たのもしいプレイヤーキャラクターたち■

ぼく

AP(攻撃力)とDP(防御力)に注目。いちおう主人公なので、少しだけ高めの設定にしてある。

とうちゃん

やっぱり大人のほうが子供よりも強いわけで、"ぼく"より攻撃力、防御力を高めている。

かあちゃん

かあちゃんは女ということで、防御力を弱めに設定した。それでもHPは大人だから多めにしたぞ。

じいちゃん

じいちゃんは、やっぱり全体的に弱め。隊列を組むときはうしろに下げたいところだね。

❷パラメータを設定する

⬆敵キャラのパラメータはこのエネミーエディタで設定するぞ。

★HP

敵キャラの絵ができたら、こんどはそれぞれのパラメータを設定してゆこう。HPは、主人公たちが使う攻撃魔法の強さによって決まってくる。魔法を使ってもあっさり死なない程度にHPの値を決めよう。魔法の与えるダメージの倍くらいが目安かな?

★GOLD、経験値

経験値は、主人公たちが戦って、レベルがいくつから、いくつにまで上がるか、によって決まってくる。いったい何ポイント経験値を稼げばいいのか、ちゃんと計算してから決めてゆこう。ちなみに、レベルアップに必要な経験値は、キャラクターエディタの"けいさん"のサブコマンドで調べることができるようになっている。

★すばやさ

これが案外、重要なパラメータなのだ。たとえば、相手を眠らせる魔法を使う敵がいて、そのすばやさが高いと、あっという間に味方が眠らされ、何も手出しできずにひどい目に遭う、なんてことになるのだ。すばやさの値が低ければ、それなりの対処ができるんだよね。最初にやっつけちゃうとか、逆に眠らせるとか。そうかといって、どの敵キャラもすばやさの値が低いとなると、なんとなく戦ってて緊張感がないしねえ。

★攻撃力、防御力

ダメージの計算式は下のとおり。味方の攻撃力と敵の防御力の差は20〜30ぐらい、敵の攻撃力と味方の防御力の差は10〜20ぐらいが適当だろう。しかし、あくまでこれは4人以上のパーティーの話で、それより少ないパーティーの場合は、敵の攻撃力、防御力ともに5〜10ポイントほど下げてちょうどいいぐらいだろう。

ダメージの計算方法

$$\text{攻撃される側のHP} \times \left(\text{攻撃する側の攻撃力} - \text{攻撃される側の防御力}\right) \div 60$$

★攻撃パターン

攻撃パターンの設定は最も注意しなければいけない部分だ。バランスとりも、たくさんテストプレイしなければ確かめることができないぞ。だから最初は単純な攻撃パターンの設定でバランスをとっておいて、あとから徐々にバリエーションを広げていく、というやり方のほうが簡単にバランスよく仕上げることができるだろう。

今回作った敵キャラたちだ

まこと

HP	20
攻撃力	40
防御力	20
GOLD	50
経験値	10
すばやさ	10

確率	攻撃パターン
40%	魔法を使わない普通の攻撃
30%	魔法を使わない普通の攻撃
20%	魔法を使わない普通の攻撃
10%	魔法を使わない普通の攻撃

あきら

HP	20
攻撃力	30
防御力	30
GOLD	60
経験値	11
すばやさ	28

確率	攻撃パターン
40%	魔法を使わない普通の攻撃
30%	魔法を使わない普通の攻撃
20%	魔法を使わない普通の攻撃
10%	魔法を使わない普通の攻撃

ゆかり

HP	20
攻撃力	35
防御力	21
GOLD	40
経験値	9
すばやさ	20

確率	攻撃パターン
40%	HPを回復させる魔法
30%	魔法を使わない普通の攻撃
20%	魔法を使わない普通の攻撃
10%	HPを回復させる魔法

まり

HP	20
攻撃力	40
防御力	17
GOLD	53
経験値	13
すばやさ	2

確率	攻撃パターン
40%	HPを回復させる魔法
30%	魔法を使わない普通の攻撃
20%	魔法を使わない普通の攻撃
10%	全員のHP回復の魔法

たかし

HP	20
攻撃力	41
防御力	18
GOLD	45
経験値	10
すばやさ	3

確率	攻撃パターン
40%	HPを回復させる魔法
30%	魔法を使わない普通の攻撃
20%	魔法を使わない普通の攻撃
10%	魔法を使わない普通の攻撃

みちこ

HP	20
攻撃力	39
防御力	23
GOLD	60
経験値	12
すばやさ	16

確率	攻撃パターン
40%	魔法を使わない普通の攻撃
30%	魔法を使わない普通の攻撃
20%	魔法を使わない普通の攻撃
10%	魔法を使わない普通の攻撃

みどり

HP	20
攻撃力	38
防御力	20
GOLD	55
経験値	10
すばやさ	15

確率	攻撃パターン
40%	防御力を高める魔法
30%	魔法を使わない普通の攻撃
20%	魔法を使わない普通の攻撃
10%	魔法を使わない普通の攻撃

ごんた(ボス)

HP	50
攻撃力	40
防御力	65
GOLD	200
経験値	20
すばやさ	10

確率	攻撃パターン
40%	魔法を使わない普通の攻撃
30%	魔法を使わない普通の攻撃
20%	HPを回復させる魔法
10%	攻撃力を高める魔法

作品募集中

RPGコンストラクションツール『Dante』でコンストラクションした作品を募集しています。住所、氏名、年齢、電話番号を明記したうえ、右のあて先まで送ってください。なお、送っていただいた作品はお返しすることができませんので、必ずユーザーディスクのバックアップを取り、その片方を送ってくるようにしてください。たくさんのご応募、お待ちしております。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株アスキー
MSXマガジン編集部
Dante『作品募集』係

特集
夢をのせてMSX
MSX
夢をのせて400万台。

先月号でもお知らせしたように、今年の1月末でMSXの国内外のメーカー出荷台数が400万台を突破。日本国内に200万台、世界各国に200万台ものMSXが広まったわけだ。1983年の仕様発表から7年。MSXが歩んできた歴史を振り返りつつ、これからMSXがどう発展していくかを考えてみよう。また、春から夏にかけて行なわれる、400万台キャンペーンの情報もお届けするのだ。

CONTENTS

MSXが目指したのは、真の意味でのホームコンピュータ

1983年に産声をあげたMSX。子供からお年寄りまで、誰もが手軽に使えるコンピュータを目指して、アスキーが提唱したものだ。1985年にMSX2、そして1988年にはMSX2+と、すこしずつ機能も追加されて現在世界に400万台。そこで、すっかり国際的になったMSXの成り立ちを、もういちど振り返ってみよう。キミの知らなかったMSXの一面が、見えてくるかもしれないぞ。

ハードとソフトを共通に

誰もが使えるコンピュータ。たとえば電源を入れるだけで、たとえば居間のテレビにつなげるだけで、それこそ家電製品と同じ感覚で使えるコンピュータというのが、MSXが目指したもの。しかもハードメーカーという枠を超え、どのメーカーのマシンでも、ソフトウエアや周辺機器が共通に使えることを考えて作られたんだ。

友だちの家で聴いたCDを、自分のステレオで聴こうとしたらダメだった、なんてバカな話はないでしょ。パソコンのソフトもそうなればいいな、と思ってMSXが作られたわけだね。実際にマシンを発売したメーカーも、従来のパソコンメーカーとは違って、松下やソニー、サンヨー、東芝、日立などといった、家電メーカーが中心になっていたんだ。

MSXを特徴づけているカートリッジスロットも、〝電源を入れるだけで使えるコンピュータ〟を実現するのに一役買っている。ゲームカートリッジをセットして電源を入れれば、それだけでゲームがスタートするわけだからね。

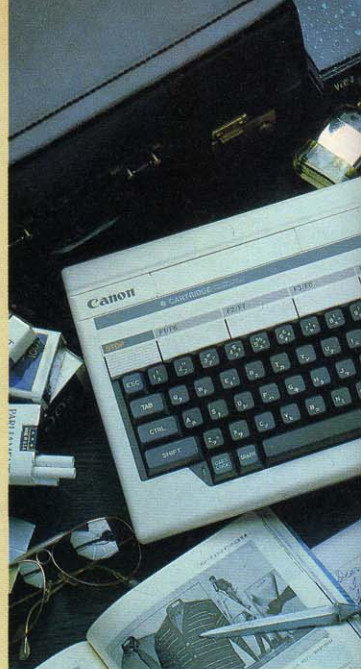
MSXが発売されたころの、ほかのパソコンの状況を考えると、データレコーダからプログラムをロードするタイプのものがほとんど。実際にゲームが動くまで何分も待つ、なんてものばかりだったから、このカートリッジがいかに便利かわかってもらえるかな。

現在ではディスクドライブの普及もあり、カートリッジのソフトは減ってきている。でも、だからといって、カートリッジスロットの有用性が失われたわけではない。マシン本体に外部機器などを接続するための、拡張スロットとしての役割が残されているのだ。

古くは、メインRAMが16キロバイトしかないMSX1を、32キロバイトや64キロバイトマシンにするための増設RAM。最近では、パソコン通信をするためのモデムカートリッジやワープロカートリッジなども、このスロットを使って本体の機能を拡張した例。MSX1が発売されたころは1スロットマシンが多かったけど、MSX2+はすべて2スロットを装備していることを考えると、スロットは昔以上に利用されているといっていいね。

さて、MSXのもうひとつの特徴といったら、専用モニターを必要としないこと。マシンの背面を見れば、RF、ビデオ、RGBなんてコネクタが並んでいるでしょ。これはつまり、家庭用テレビのアンテナ端子、ビデオ端子、そしてちょっと高価なテレビにあるRGB端子のどれにも接続できるということ。マシン本体さえあれば、いつでもどこでもMSXで遊べるわけだ。

そんなコンセプトを持って1983年に誕生したMSXも、すこしずつパワーアップされて現在はMSX2+。それでも7年前に開発されたMSX1用ソフトは、MSX2+でもちゃんと動くんだ。それがアッパーコンパチビリティー。ハードとソフトを共通にすることを目指して誕生したMSXだから、バージョンが変わっても互換性は保たれているわけだね。だからこそ、全世界に400万台ものマシンが出荷されたのかもしれない。

↓1985年の国内出荷100万台突破記念キャンペーンで、新宿駅南口に出現した恐竜。テレビ局が取材におとずれたりと、大盛況でした。

MSXはワールドワイド

MSXが日本以外に200万台出荷されているといっても、どんな国で売られているのか知らない人も多いよね。そこで、各国のMSXを訪ねて、世界を一周してみよう。

まず、最近のMマガで紹介したのが、お隣の韓国にもMSXがあるということ。デーウーというメーカーから発売されていて、なんとハングル文字が画面に表示されるのだ。MSX2+のスクリーンモードが0～8と10～12で、SCREEN9が欠番になっているのを、疑問に感じた人もいるんじゃないかな？じつはこのSCREEN9は、ハングル文字を表示するためのモードとして、すでに使われていたわけなんだ。だからMSX2+で拡張されたスクリーンモードは、10～12だったというわけだね。

MSXを訪ねてアジアを行くと、次に出会うのが香港。そしてユーラシア大陸を横断して、クエートやサウジアラビアといった中東にたどり着く。〝Plus-X〟というアスキーの光線銃も、もともとはこの中東で販売されていたというから驚きだね。

砂漠が広がる中東から、西へ向かうとヨーロッパ。南からスペイン、フランス、西ドイツ、イギリ

⬆MSX1が発売されたころの、典型的なマシンのひとつである、キヤノンのV-10。16キロバイトのメインRAMを内蔵。

ス、オランダと、MSXは広がっている。ここでは日本のパナソニックやソニーから輸出されたマシンにまじって、オランダに本社のあるフィリップスブランドのMSXも売られているのだ。また、ソビエトにもMSXはあるんだよ。

ヨーロッパから大西洋を横断すると、そこはカーニバルの国、ブラジル。日本のちょうど反対側にあるこの国にもMSXはある。こちらのブランド名は、どこかで聞いたようなホットビット。ハードもソフトも違法コピーのものが、多数出回っているのだとか。そして、さらに太平洋を越え、オーストラリアにもMSXは広がっているのだ。

とまあ、こんな具合に、MSXは世界のあちこちで活躍している。もしキミが外国を旅行することがあったら、MSXのゲームカートリッジをポケットに入れていってみよう。訪れた先々の国で、日本にいるのと同じようにMSXで遊べるかもしれないよ。

全世界に400万台。ハードもソフトも共通に作られたMSXだから、キミが持っているソフトも、キミが自分で作ったプログラムも、世界中にある400万台のMSXで動いてしまうのだ。

MSX 400

夢をのせて400万台。

世界中どこへいってもMSXの3文字がある

⬇どこへいっても子供たちはゲーム好き。西ドイツにも、真剣な表情でプレイするふたり組がいた。

⬆西ドイツのショーに出品されたフィリップスのMSX2。ソフトも豊富に揃っているのだ。

⬆アメリカのショーでのスナップ。Mマガも国際的(!?)。

⬇ブラジルのMSX専門誌を開くと、ホットビットの文字が目に入ってきた。う〜ん、どっかで聞いたような……。

⬆オフィスへの導入を考えているのだろうか。真剣に話し込むビジネスマンたち。

⬆フランスで見つけたMSXマガジン。カーソルキーを見てマシンがわかるかな？

⬆韓国にあったキーボードのないマシン。仕様を満たしていないためMSXのロゴはないけど、中身はしっかりMSXしている。

⬅イギリスのショーで見かけた素敵なお姉さん……じゃなかった、ソニーのMSX。日本ではHB-75という名前で発売されていた、64キロバイトRAM内蔵のMSX1だ。

個性派マシンが続々登場したMSX1。周辺機器にも注目

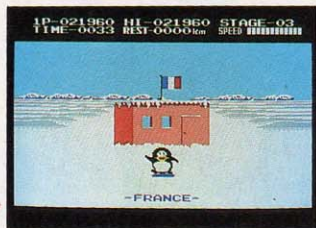
1983年6月にMSXの仕様が発表されてからというもの、巷はちょっとしたMSXブーム。どんなマシンが出るんだろう、価格はいくらくらいになるんだろう、操作の難しいコンピュータだと嫌だな、などなど。そんな期待と不安が交差する中、年末に向けて各ハードメーカーからマシンが続々と発売された。当時の状況を振り返ってみる。

主流はキーボード一体型

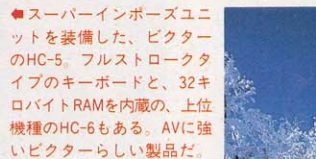
前のページでも書いたように、MSXが目指したものはホームコンピュータ。そのため、あまり高価なマシンではなく、まずは低価格なものを、という考え方が主流を占めていたようだ。家庭用として使うのに、10万円を超えるようでは考えてしまうからね。

MSXの仕様が発表された、1983年末に発売されたマシンの典型的な姿を描くなら、スロット数は1ないし2、ビデオ出力とRF出力、それにメインRAMを16キロバイトか32キロバイト内蔵した、キーボード一体型ということになる。価格は5万円から8万円といったところだろうか。同じ価格でディスク内蔵型のMSX2＋が買える現在と比べると、〝うわ～、高い！″と思ってしまうけれど、当時の水準からすれば、これは安い部類のコンピュータであったわけだ。

さて、ハードとソフトの共通化を目指し、基本的な仕様を同じにしたMSXだから、どのメーカーのマシンを買ったとしても、できることはほぼ同じ。だからユーザーがマシンを選ぶポイントというのは、ブランドイメージやデザインが中心となる。中には、〝近くに○○の販売店があったから″というだけの理由で、マシンを選んだ人だっているハズだ。

各メーカーのイメージキャラクターに、アイドルが登場したのもこのころから。ソニーの松田聖子をはじめとして、日立の工藤夕貴、ビクターの小泉今日子などの名前が思い浮かんでくる。いまでこそ、パソコンの宣伝にアイドルが出てくるのはめずらしくないけれど、その先駆けとなったのはMSXだったんだね。また、アイドルではないけれど、タモリ(富士通)やキングコング(松下)も、マシンのイメージキャラクターとして、広告に登場していたのだ。

↑ペンギンが南極の大地を走り回る『けっきょく南極大冒険』。キャラクターのあまりの可愛さに、一大ブームを巻き起こしたコナミのゲームです。

↑ライトペンを装備したサンヨーのWAVY10。さらにスーパーインポーズ機能やスチル機能なども追加した、WAVY11というセパレートマシンも発売された。

←アメリカ生まれのパズルゲーム、『ロードランナー』もMSXに移植された。このシリーズは根強い人気に支えられ、チャンピオンシップなどの続編も登場。

←スーパーインポーズユニットを装備した、ビクターのHC-5。フルストロークタイプのキーボードと、32キロバイトRAMを内蔵の、上位機種のHC-6もある。AVに強いビクターらしい製品だ。

➡これまで発売された中で、もっとも美しいデザインを持つマシンといったら、迷わずソニーのHB-101をあげる。巧みな曲面で構成されたフォルムは、コンピュータのイメージを変えた。

付加価値で差別化を

MSXとしての共通な仕様を満たしつつも、それ以外の部分で付加価値をつけたマシンも発売された。メーカーごとにAVやミュージック、ワープロ、グラフィックと得意な分野を開拓し、マシンに特色を持たせたわけだね。

たとえば、ライトペンを標準装備したサンヨーのマシン。現在ではなくなってしまったけれど、ライトペンとは、画面に直接触れることで絵を描いたりできるペン型のユニットのこと。テープ版で付属したグラフィックソフトと合わせて使うことで、紙にペンで絵を描く感覚で、画面にお絵描きできたわけだ。また、これはMSXの仕様からは外れてしまうのだけれど、MPC-Xという専用のグラフィック拡張ユニットも発売。MSX2に迫るような画面を、実現していた。

独自のサイドスロットを装備し、FM音源をセットしたり、MIDIを使ってシンセサイザーなどをコントロールしていたのが、ヤマハのマシン。YISシリーズとCXシリーズという姉妹機が発売され、なんとCXシリーズはパソコンショップではなく、ヤマハの楽器店で販売されていたのだ。コンピュータのコの字も知らないような人が、シンセサイザーをコントロールするための周辺機器として、MSXを買っていったんだね。

このほかにも、スーパーインポーズ機能を拡張できるビクターのマシンや、レーザーディスクをコントロールするパイオニアのマシン、単漢字変換ながらワープロ機能を持たせた東芝のマシンなど、MSX1のバリエーションはさまざま。中でも、モニターテレビにMSXを内蔵してしまったゼネラルのマシンは、MSX史上でもっともユニークな存在だといえそうだ。

一方、周辺機器として発売されたものにも、ユニークな製品が多い。まず入力装置のひとつとして発売されたのが手描きタブレット。単行本ほどの大きさのエリアをペンや指でなぞることで、絵が描けるというものだ。河合楽器から発売されている『ニコルの森』という教育システムには、現在でもこのタブレットが採用されている。

また、データレコーダとフロッピーディスクの中間の、クイックディスクという記憶装置や、MSXでコントロールするロボットなど、思い出深い製品は多いのだ。

⬅本格的なワープロソフトを内蔵した松下のCF-4000。ワーコン（ワープロパソコン）という愛称で親しまれた。MSXがMSX2にバージョンアップされてからも、次次と後継機種が発売された人気シリーズなのだ。

⬆各メーカーから発売されたタブレット。絵を描いたりソフトのコマンド入力に使ったりした。

➡ミツミ電機から発売されたクイックディスク。カセットテープをディスク（円盤）にしたような、ユニークな製品だった。

⬅MSX1を代表するシューティングゲームといったら、この『グラディウス』にとどめを刺す。コナミから発売。

⬅キャリングハンドルと、内蔵されたデータレコーダが特徴的な、日立のMB-H2。カセットデッキとしても使用できたのだ。

⬅マシンのカラーバリエーションが豊富だったのも、MSX1の特徴のひとつ。これは3色のバージョンが用意された、松下のCF-1200だ。色によりイメージが違うね。

⬇嘉穂無線から発売されたMSX用のロボット。あらかじめカートリッジに動きをプログラムすると、そのとおりにロボットが動くのだ。

⬆漢字ROMや日本語ワープロ機能を内蔵した、東芝のHX-22。

MSX2で機能が大幅にアップ

セパレートマシン急増

1985年の春にMSX2の仕様が発表されてから、はじめてマシンを発売したのは東芝。キーボード一体型の、どちらかといえば、それまでのMSX1マシンの流れをくむタイプのものだった。

それが、善くも悪くも、典型的なコンピュータとしての形、つまりキーボードと本体が分離した、セパレートマシンとしてのMSX2が登場するのは、1985年の暮れにかけて。当然のことながらディスクドライブも本体に内蔵。必要に応じて2ドライブに増設したり、マシンのバリエーションとして、1ドライブと2ドライブの機種が用意されるなんてこともあった。

また、セパレートマシン＝高級マシンの図式も成り立って、価格も12万円くらいから、高いもので20万円を超えるものまで登場した。そのぶん機能も豊富になり、ビデオデジタイズやスーパーインポーズを可能にしたり、メモリマッパーに対応した大容量RAMを内蔵したりといった具合。マシンによっては、本体の背面に専用の拡張スロットを用意し、オプションのボード（基板）をセットすることで、手軽に機能を追加する方式をとったものもあった。

正直にいって、MSX1マシンの多くは、MSXの基本コンセプトであるホームコンピュータを意識して作られていたけど、MSX2マシンではマニア層をねらった製品が増えてきたと思う。セパレートマシンの急増が、それを顕著に表わしているんじゃないだろうか。

ただ、MSX1はゲーム専用マシンといわれ、大学生を中心としたコンピュータユーザーからは軽視されがちだったけど、MSX2の登場によって、そうした意識が変わったのは確か。とくにビクターから発売された、HC-95というふたつのCPUを切り替えて使うマシンなどは、いまだに需要があるという。

⬆MSX2の最高級マシンといったらコレ。デジタイズやスーパーインポーズを可能にした、松下のFS-5500F2だ。価格もなんと22万8000円と、記録破りなのだ。

低価格化競争はじまる

MSX2が発表されてから2年目の秋。それまで高級化の道を歩んできたMSX2マシンに、一大転機がおとずれる。それが、パナソニックとソニーから相次いで発売された、低価格マシン。現在も発売されている、A1シリーズやF1シリーズのルーツは、ここにあるんだね。

価格はそれぞれ2万9800円と3万2800円。それまで発売されていた、最安価のMSX2マシンの半分以下だ。でも、メインRAM64キロバイト、ビデオRAM128キロバイト、スロット数は2つと、必要かつ十分な機能は備えていたぞ。また、プログラムの実行をストップするポーズ機能なども、このときはじめて登場したのだ。

ディスクドライブを内蔵していないことや、徹底した合理化がはかられたことにより、キータッチなどもセパレートマシンに比べ若干劣ったことは事実。そのため、自分でプログラムを組んだりするユーザーにとっては、物足りないマシンであったかもしれない。けれども、価格が下がったことから普及率が飛躍的に増し、MSXが目指したホームコンピュータという理念を、大きく押し進めた記念すべきマシンでもあったのだ。

ちなみにA1、F1シリーズは、翌年ディスク内蔵型の低価格マシンに進化。プログラミングなどの使用にも耐え得る、より一層実用性を増したマシンとなっている。

低価格マシン発売の前に、忘れてはいけない事件がひとつ。それがNEOS（日本エレクトロニクス）から発売されたバージョンアップアダプターだ。これはカートリッジにセットすることで、MSX1のマシンをMSX2に変身させるというもの。愛着のあるマシンと別れたくないユーザーから、熱狂的に受け入れられたのだ。

このほかにも印象深いMSX2マシンとしては、パソコン通信の普及にともない登場したモデム内蔵マシン。ソニーのHB-T7や、受話器まで付属した三菱のML-TS2H、そしてディスクを内蔵したパナソニックのFS-A1FMなど。10万円以下のマシンでありながら、何の問題もなくパソコン通信できてしまうのだから、驚きだね。

⬆すっきりしたデザインがソニーらしさを思わせるHB-F5。内蔵ソフトもあった。

⬆MSX2マシンに価格革命をもたらしたパナソニックのFS-A1。ニッキュッパ（2万9800円）という価格設定は、あまりに衝撃的だった。

➡A1の永遠のライバルと呼べるのが、ソニーのHB-F1。スピードコントロール機能がついて3万2800円と、こちらも低価格なのだ。

⬅ヤマハといえばミュージックパソコン。このYIS604/128も、独自のサイドスロットにFM音源やMIDIをセットできたのだ。いまでもファンの多いマシンのひとつだね。

⬅ディスクドライブの普及は、MSX2が発表されてから。この写真は記念すべき初のドライブ、ソニーのHBD-50だ。なんと価格は８万9800円もしたんだよ。

⬇アクセススピードの速さには定評のある、ヤマハのFD-05。縦置きタイプで2DD方式のディスクドライブだ。

⬅シミュレーションブームを巻き起こした、光栄の『信長の野望シリーズ』。大人が楽しめるソフトウエアとして、広く人気を集めている。

⬅MSX2を代表するゲームのひとつといったら、日本ファルコムの『イースシリーズ』。特に『ワンダラーズ フロム イース』の多重横スクロールは美しい。

⬅1200bpsのモデムと、JIS第1、第２水準の漢字ROMを内蔵した、三菱のML-TS2H。通信パソコンと呼ばれるものはほかにもあるけど、受話器まで付属したのは、このマシンだけ。

➡MSX1ユーザーを狂喜乱舞させた、日本エレクトロニクスのバージョンアップアダプター。スロットにセットすると、MSX1がMSX2に変身してしまうのだ。

➡ディスクマガジンのブームの火付け役、コンパイルから創刊された『ディスクステーション』だ。

⬅ヒットビットプロの愛称を持つのが、ソニーのHB-F900とHBI-F900というAVコンビ。デジタイズにスーパーインポーズ、テロップと、なんでもありの多機能マシンだ。

漢字モードを装備して、MSX2+は実用性を増した

使いやすさに重点を

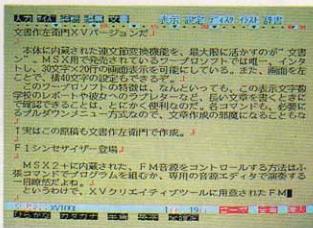
MSX2でもサポートされていたけど、使い勝手がイマイチだった機能。たとえば、画面をインターレスモードに固定して横40文字の漢字を表示させる、なんてことも手軽にできるように改良されたのがMSX2+。〝CALL KANJI〟命令と、漢字変換機能が装備されたことで、BASICでも簡単に日本語を扱えるようになったわけだ。

ただ、この日本語機能というものは、ゲームをしているぶんにはあまり関係のないもの。そのためパッと見には、MSX2とMSX2+の違いは感じられず、損をしているような印象も受ける。けれどもMマガでも紹介した、〝財務ノート〟や〝給与計算システム〟といった、漢字入力を前提にして作られたソフトなどは、MSX2+の日本語機能を十分活用して作られたもの。これからもこうしたビジネス分野のソフトが、MSX2+で生まれてくることは間違いない。

また、PC-9801などの16ビットパソコンで作成した文書ファイルや、漢字のメッセージが入ったプログラムのソースリストなども、MSX2+の日本語機能があれば、そのまま利用することができる。16ビットパソコンのサブシステムとして、MSXを使っている人も多いと聞くから、MSX2+が活躍する機会もますます増えそうだね。

MSX2が画面表示を中心とした大幅な機能アップを目指して設計されたとすれば、このMSX2+は実用性に重点を置いて作られたもの。使い込むほどにその良さがわかってくるマシンなんだね。

そうそう、MSX2+の機能で忘れてはいけないのが、自然画表示と横スクロール。画面表示を制御するVDPというものが強化され、可能になった機能だ。残念ながら自然画表示は、大量のメモリを必要とすることもあって、現在ではオマケの機能みたいに思われている。でも、大量のデータをす速く扱えるハードディスクが普及すれば、きっと見直されてくるハズだ。

MSX2+で標準的に使われている外部記憶装置はフロッピーディスク。でも、マシンが秘めたパワーは、それだけではまかなえないものがある。そう、ハードディスクが標準となる日も近いのだ。

⬆連文節変換機能を標準装備した、ソニー〝HB-F1XV〟。ワープロ、音楽、アニメなどの3枚のツールディスクも付属。
⬅HB-F1XVに付属のワープロソフト、文書作左衛門なのだ。
⬇MSX2+で自然画を取り込むためのビデオデジタイザー。ビデオの編集などにも、いろいろと利用できそうだぞ。

⬆アスキー製の光線銃。ジョイスティックポートに接続して使用。新しいゲームの世界を開いてくれるね。

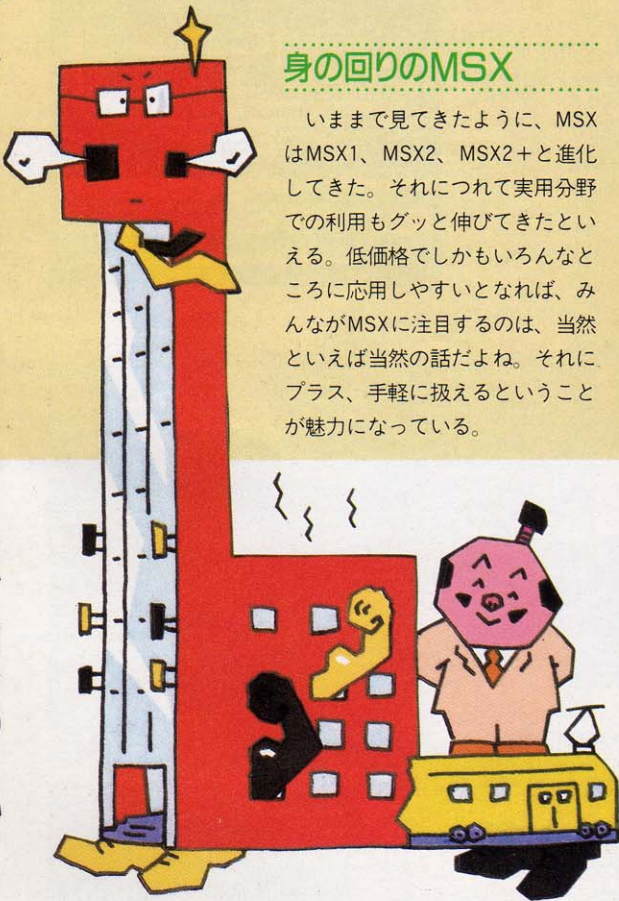
⬆MSX2+では唯一2ドライブを内蔵した、サンヨーの〝WAVY70FD2〟。デザインもなかなかスマートだ。
⬅自然画の美しさをご紹介。写真をそのまま掲載したんだよっていっても、信じてしまいそうだね。

⬆MSX初の、カラー対応のワープロソフトを内蔵した、パナソニックの〝FS-A1WSX〟だ。

一目でわかるMSXの歴史なのだ

西暦	ハードウエアの動向	ソフトウエアの動向	社会の動向
1983年6月	**MSX1の仕様発表**	**テープ版ソフト全盛時代** カートリッジスロットを装備したMSXマシンが発売される前は、テープ版のソフトが全盛をほこっていた。ほとんどのパソコンがデータレコーダを使って、ピーウガウガとプログラムをロードしていたのだ。	おしんブーム巻き起こる 戸塚ヨットスクール事件発生 ロッキード裁判が開かれる 任天堂がファミリーコンピュータを発売 東京ディズニーランド開園
10月	**MSXマガジン0号発売**		
	大阪でエレクトロニクスショウ開催 このショウではじめて各社のMSXマシンが発表された。		
11月	**MSXマガジン創刊号発売** パソコン雑誌の常識を破り、縦組み(文章が縦書き)、中綴じ(背表紙がない週刊誌タイプ)の体裁で創刊。パソコン雑誌界のポパイを目指していた。	**ソフトハウスからMSX用ソフト相次いで発売** このころのソフトは、ROMカートリッジ版が主流。ゲームの内容も、大量のデータを必要とするRPGやアドベンチャーは少なく、シューティングなどのアクションが中心だった。 ⬅マシンのカーソルキーがガンガン壊れたという、ハイパーオリンピックだ。	
1984年1月	**各社のMSXマシン出揃う** MSX仕様の協賛メーカー15社のうち、実際にマシンを発売したのは12社。松下、ソニー、サンヨー、東芝、日立、三菱、ビクター、ヤマハ、パイオニア、キヤノン、ゼネラル、富士通から。		
5月	**ソニーと東芝からディスクドライブ発売** 1DD(片面倍密倍精度)タイプの外付けドライブ(スロットに接続して使う)で、価格は8万9800円。		
10月	**カシオからニッキュッパのMSX登場**	**読者の人気投票でハイパーオリンピックが1位に** 以下、黄金の墓、SASA、フラッピーと続いている。	植村直己氏遭難 グリコ・森永事件発生 1万円、5千円、千円の新札発行 東京世田谷で通信ケーブル火災
11月	**ソニーからMSX初のディスク内蔵型マシン登場**		
1985年5月	**MSX2の仕様発表**	**LD(レーザーディスク)対応のゲーム多数登場** MSXとLDをつなぐためのアダプターも発売され、どのMSXでも大迫力のゲームが楽しめるようになった。	つくば科学万国博覧会開催 日本製半導体ダンピング問題発生 通信自由化 投資ジャーナルの中江逮捕 日航ジャンボ機が墜落する ロス疑惑発生
6月	**初のMSX2マシンは東芝から**		
10月	**MSX100万台キャンペーン** 12月には新宿駅南口に巨大な恐竜が出現。	**初のMSX2用ソフトはT&Eソフトのレイドック**	
	各社からセパレートタイプのMSX2登場	⬅MSX2のグラフィック機能をフル活用したレイドック。1DDのディスク版で発売。	
1986年7月	**NAPLPS端末にMSX2が採用される**		フィリピンにアキノ大統領誕生 ファミコン通信創刊 ハレー彗星接近 スペースシャトル爆発事故 東京サミット開催される
8月	**NEOSのバージョンアップアダプター登場**		
10月 11月	**パナソニックとソニーより低価格MSX2登場** 価格2万9800円のFS-A1(パナソニック)と、3万2800円のHB-F1(ソニー)が登場。低価格化競争がはじまる。	**アスキーがメガROMの仕様を発表** ひとつのROMに1メガビット、つまり128キロバイトのプログラムやデータを記録できるメガROMが登場。ゲームの内容も、より複雑に高度になっていった。	
12月	**MSXネット(現アスキーネットMSX)運営開始**	**MSX-Write発売** MSX-JEという、フロントプロセッサの概念を取り入れたワープロソフトがアスキーから発売された。通常の日本語ワープロとしてはもちろんのこと、ネットワークなどにアクセスするときでも、漢字入力が可能になった。4メガROMを搭載。	
1987年6月	**通信モデムを内蔵したMSX2登場** ソニーから発売されたHB-T7は、本体に1200bpsのモデムを内蔵。パソコン通信がより身近なものになった。		NTT株フィーバー 日米貿易摩擦発生 石原裕次郎死去 大韓航空機事件発生 潜水艦なだしお衝突事故
8月	**ソニーが株式ターミナルを発売**	**MSX初の統合化ソフト、HALNOTE登場**	
10月 11月	**ディスク内蔵型の低価格マシン登場** 10月にソニーからHB-F1XDが、11月にパナソニックからFS-A1Fが、それぞれ5万4800円で発売された。	**ディスク版ソフトが続々登場** **日本語MSX-DOS2アスキーから発売される**	
1988年9月	**MSX2+の仕様発表**	**コンパイルから初のディスクマガジン創刊される**	ソウルオリンピック開催される
10月 11月	**MSX2+マシン3社から登場** パナソニック、ソニー、そしてサンヨーの3社から。	⬅ディスクマガジンブームの火付け役となった、ディスクステーションだ。	
1989年7月	**アスキーがMSX HD interfaceを発売**		昭和天皇崩御、新元号は平成に 美空ひばり死去 幼女連続殺人事件発生 テトリスブーム巻き起こる
10月	**ソニーからビデオデジタイザー登場** MSX2+の自然画を手軽に取り込めるようになった。		
1990年1月	**MSX出荷台数が国内外で400万台を突破**		

こんな身近なところにMSXが使われている

これまでMSXの歴史、歩みなどを見てきたが、ここでちょっと視点を変えて、実際にボクたちの生活にどれだけMSXが入り込んでいるかを見ていくことにしよう。こうしてあらためて見直してみると、意外なところでMSXが使われているのがわかるのだ。MSXを名乗っていなくても、実態はMSXだというものも数多くあるぞ。

身の回りのMSX

いままで見てきたように、MSXはMSX1、MSX2、MSX2＋と進化してきた。それにつれて実用分野での利用もグッと伸びてきたといえる。低価格でしかもいろんなところに応用しやすいとなれば、みんながMSXに注目するのは、当然といえば当然の話だよね。それにプラス、手軽に扱えるということが魅力になっている。

そこで、ここでは通常のMSXとはちょっと違う形で世の中に出回っているMSXを紹介していくことにしよう。その中にはかなり用途を限定していて、MSXという名前がついてないものもあるのだ。へー、これもMSXだったんだ、って驚くものがあるかもしれないね。

まず、最近さかんにいわれているホームトレーディングの分野。ホームトレードっていうのは、家にいたままで現在の株式の情報を引き出したり、売買の取引をすること。テレビの証券会社のコマーシャルで、〝ファミコンを使って株式の売買を！″なんてのを見たことがあるだろう。

そのホームトレーディングシステムの専用機として、ソニーから出ているHB-T600がある。

機能をしぼったMSX

HB-T600のスペックを簡単に紹介すると、メインRAM・ビデオRAMともに128キロバイト、JIS第１水準の漢字ROM内蔵、２スロット、3.5インチディスクドライブ内蔵の平均的なMSX2だ。ただ、見慣れたアルファベットの並んでいるキーボードがなく、ホームトレードサービスを簡単に利用するためのキーパッドがついている。普通のMSXとして利用するためには、別売の標準キーボードが必要になる。このマシンで、一番特徴的なのはモデムが内蔵されていることだ。それと株式の分析、評価をするためのソフト、『株式管理』でひとつのシステムとなっている。

とにかく、家庭にいながらにして株価の情報をリアルタイムで知ることができ

⬅モデムを内蔵して、株式投資のソフトと専用キーパッドがついたソニーのHB-T600。家にいながら株式の取引がカンタンにできてしまうのだ。

⬇Panasonicのビデオタイトラー。これだけホームビデオが普及して、自分で撮影して楽しむ時代になった今、必需品となった感があるね。

⬅お湯ネットのホストコンピュータとして活躍中のMX-2021。FA用に使用するのに最適だ

結婚式
しあわせいっぱい　むねいっぱい
タカシ ＆ ユカリ

⬆思い出がいっぱい詰まったビデオは、タイトルをつけて残してやろう

DO SPORTS!!

➡ホームビデオがこれだけ普及してくると、こういったビデオタイトラーは必需品といえるね。十分楽しもう。

⬆マウスを使って文字を入力していく。操作はかなりラクだ。

➡ソニーの漢字ビデオタイトラー。日本語変換機能がついているから、カンタンにタイトルを作れる。

⬆監修したニコルさんが、オープニングに登場している。似てるね。

➡人工の森を育てるというシミュレーション。類推する力を養うもの。

➡ニコルの森は、子供に学ぶ環境を与えるだけで、いっさい管理しないというコンセプトで作られた。

⬅マイ・ファースト・ソニーのグラフィックコンピュータ。うーん、これはMSXの親戚みたいなものだね。

⬆グラフィックコンピュータの画面。これにはビデオ入力のあるテレビが必要だ。

るというのは、今の財テクブームから見ても、またホームバンキング構想（家庭にいるまま銀行と取引すること）の点からいっても、かなりの需要があるはずだね。

ほかには、以前Mマガ誌上で紹介して、いまやお湯ネットのホストコンピュータとしても活躍している、大山産業のMX-2021も特殊なマシンだ。これは、ファクトリーオートメーション用で、ライン制御などに使われている。スロットが3つあって、2HDのディスクドライブがついているのだ。長時間の連続稼働に耐えられるように、熱を防ぐ目的でファンもついている。直接ボクたちの目の届かない工場で、活躍してるわけだ。

それから、オーディオビジュアルの分野でもMSXが使用されている。最近は、自分でビデオを撮影して楽しむということが一般的になってきているね。そのビデオにタイトルや文字を入れて、より楽しもうというのが、ビデオタイトラーだ。これもMSXの仲間といっていい。'90年の3月号で紹介したPanasonicのVW-KT300やソニーのXV-J770などがある。いろいろなワイプパターンが用意してあり、その画面の雰囲気に合わせてタイトルを入れることがカンタンにできるのだ。

CAIで活躍するMSX

普通のMSXとちょっと違うMSXを見てきたが、やはりなんといっても教育、つまりCAIでのMSXの需要が一番根強いんじゃないかな。ホームコンピュータとしての条件である、簡単に使えてしかも互換性があるというのにピッタリと当てはまっているからだろう。

まず、河合楽器が販売している『ニコルの森』という学習環境システム。これはイギリスのウェールズ生まれの作家、C.W.ニコルさんが監修したものだ。ニコルさんといえば、現在日本に住んでいて、テレビや雑誌などで活躍しているから知っている人も多いんじゃないかな。自然や環境保護の問題を積極的に取り上げているよね。

このニコルの森は、ブックプレイ、アートプレイ、コンピュータプレイの3つから成り立っている。その中のコンピュータプレイのパートで、MSXを使って考える力を育てていこうというものだ。遊びながらコンピュータの基本操作に親しみ、次の段階に進んでいく。ソフトは全部で7つ用意されていて、子供たちに一番人気があるのが〝かいてみよう〟というコンピュータアートということだ。タッチパネルを指でなぞったとおりに、画面に表われるのがおもしろいのだろう。これなどは、子供たちの情操教育の手助けをMSXが受け持っていることになる。

⬆子供たちの輝いた目がキレイだね。このように、好奇心いっぱいの子供がMSXをとおして学習していくのだ。

CAIでは、MSX2をメインにしたソニーのLSC-1100システム、松下通信工業のWE-1000シリーズというのがある。これらは、ビデオディスクやオーディオを使ったり、教材作成支援ソフトで効率よく授業を行なっていこうというものだ。映像、音声を用いて、より理解を深めるられるだろう。千葉市教育センターにも、CAI研究のためにMSXが導入されている。

また、子供たちに本物のAV商品を使ってもらおう、というコンセプトで開発されたのが、〝マイ・ファースト・ソニー〟。その中のグラフィックコンピュータに注目。この心臓部であるグラフィックチップには、MSX2と同じV9938が使われているのだ。

こうやってみると、着実にMSXが浸透しているのがわかるね。

ますます充実する周辺機器

これからどーなる!?

今月の特集で、これまでのMSXの歩みを見てきた。そうすると次にみんなの関心が集まってくるのは、これからのMSXがいったいどのようになっていくか、ということだね。今後、MSXというパーソナルホームコンピュータがどんな形に進化していくのかを、現状を見ながら考えてみよう。

まずMSXの本体の機能は、MSX2+になってSCREEN12などの自然画モードができた。また、日本語処理能力がグーンとアップして、BASICプログラムでも漢字が扱えるようになった。その機能を活かす周辺機器の充実が著しいし、今後もいろいろと出てくるだろう。

ソニーからは、HBI-V1という画像取り込み用のカートリッジが出ていて、これを使えば画面の9分割などいろいろ遊べる。自然画モードをフルに使いこなし、ビデオ映像を取り込んで楽しめるようになったのだ。

また、MSX-DOS2などによって、MSXのプログラム開発環境は整備されてきている。そこで問題になってくるのが、メモリ容量の制約やそれに伴うコンパイル、リンクなどの速度の問題。これを解決するのが増設メモリボードだろう。その登場が待たれるね。

それから、音楽などのホビー分野ではMIDIインターフェイスが話題にのぼっている。詳しいことは、今月号の『音楽のこころ』のページを見てもらうことにして、MSXを使ってMIDIを、ということを考えている人がけっこう多い。ゲーム音楽にしろ何にしろ、自分で作曲したりアレンジして、音楽を身近に楽しむことが定着してきたといった感じがするのだ。

HAL研究所からは、ハンディースキャナーが目につく。これだけ一般の社会にワープロが普及して、事務的な文書はほとんどがワープロ化し、さらに年賀状やバースデーカードなど個人が気軽にワープロを使うようになった現在、スキャナーの需要はかなり高い。絵を取り込んで、それをMSX上で修正したり着色したりしてプリンタで打ち出す。そんなことが簡単にできるのがウレシイね。

こうして、MSXのAV関連機器が充実することで、業務用とは違った、パーソナルなホビーパソコンとしてのMSXの立場が、さらに高まることは確実だ。

⬆持ち運びに便利な、軽量のパソコンの人気が高まっている。世の中は、ポータブルを求める時代になっているのだ。

さらなる飛躍を求めて

ここで目を転じて、ビジネス関連について考えてみよう。コストパフォーマンスに優れたMSXが、その実力を発揮する場面が数多くあるはずだ。

現在、パソコンがかなり普及したとはいえ、電話などとは違ってまだ一家に一台という状況になっていない。オフィスで使うだけという人も多く、家庭に入り込んでいるとはいえないのだ。ところが、会社にあるMS-DOSマシンとの互換性ということから、MSXは一般家庭で使われるマシンとしての可能性を十分に秘めている。実際、仕事を家に持ち帰ってMSXを使って処理するというのもよく聞く。パソコンが家庭にあるのが当たり前となったときの使われ方としては、このビジネス分野というのが大きいだろう。

そこで考えられるのが、帳簿などをつけるソフト。HALNOTEシリーズのように、統合化されたビジネスユースのソフトが注目を浴びるのだ。また、表計算や給与計算を行なうなど、最近多くの種類のソフトが出てきている。消費税の導入にあわせて、消費税対応の帳簿会計計算のソフトも出た。これらのソフトの充実ぶりが、ビジネス分野での発展を示しているといえるのだ。

また、HAL研究所からはファクスアダプター〝HALFAX〟が出る予定だ。これは、パソコン上でワープロなどを使って作成した文書を、プリンタポートをとおして、そのまま送信できるというもの。感覚はプリントするのと一緒。要するに、プリントアウトする手間が省けるというわけだね。また、同一内容を何ヵ所にも送れるから、ずいぶんとラクになるはずだ。ファクスが生活必需品となった現代社会では、とても重宝しそうだね。

日本語処理能力のアップや周辺機器の充実で、使いやすくなったMSX。これからは、MSXの特徴である拡張性のよさによって、さらに充実するはずだ。本当の意味でのパーソナルホームコンピュータとして、ホビー分野でもビジネスの分野でもますます発展していくだろう。目が離せないね。今後の動きに注目していきたい。

⬆これからは、MIDIに注目。MIDI対応のキーボードをつないで、カッコよく決めよう。

⬆ハンディースキャナーを使えば、きれいに取り込み画像ができるのだ。

⬆HAL研究所のハンディースキャナーシステム。画像を取り込んで、思いどおりに手を加えていくことができるのだ。

MSX 400

夢をのせて400万台。

⬅こういった拡張RAMボードがあれば、ずいぶん便利なはずだ。うーん、早く出てこないかな。待ち遠しい。

⬇キミのMSXを体感ゲームマシンに変身させる『スペースシートVX001』。画面の動きにあわせてビンビン動く。

⬆ソニーの日本語カートリッジ。MSX2＋の日本語処理機能を実現させる。

⬆財務ノートは、操作をできるだけ簡略化してあるから使いやすい。

⬅HAL研究所のファクスアダプター。プリントアウトしなくても、これで直接ファクスを送ることができる。

⬇ファクスアダプターを使って、実際に送信すると、こんな感じだ。

1月18日 11:50

FROM SONY HB F1XDJ

HALNOTE簡易マニュアル

HALNOTEについて簡単に説明します。特に終了方法だけは守って

バックアップ： コピープロテクトはありません。（商品の場合でも）
BACKUP．BATでコピーしてください。

起動方法： ROMとディスクを挿入して電源を入れればAUTOEXEC．
BATで自動的に起動しますが、嫌な人はMSX－DOSを立
からHNと入力して下さい。HN．COMがHALNOT
上げコマンドです。

方法： 必ずMSX－DOSに戻ってから電源を切って下さい。
HALNOTE実行中はディスクのバッファリングを行
すので途中で電源を切ると最悪の場合ディスクが壊れます。MS
DOSへの戻り方はバインダで"終了"するだけです。

： マウスはJOYSTICKポートAに入れて下さい。
バインダ起動後STOPキーを押しメニューが出たらシステム
択し、入力をマウスにしてください。

バインダ起動後STOPキーを押しメニュ
、プリンタ機種ご選択してくだ

⬆消費税対応の財務会計ソフト、『財務ノート』。パソコン初心者でもカンタンに入力できるように、練習モードもある。

⬆MSXを使った給与計算システム。こういったビジネス分野でも活躍している。

MSX-FAN 合同企画 MSXマガジン

MSX400万台突破記念コンテスト

MSX大賞!

MSXがついに400万台を突破した。これはお祝いをせねばなるまい、ということで、MSX-FAN、MSXマガジン合同コンテストを開催してしまおうというわけだ。賞品もこれまでにないほど豪華なものばかりだぞ。締め切りは'90年の5月31日。みんな、ハリキッテ応募しようね！

コンテストの応募要項

このMSX大賞は、MSXの国内外累計出荷台数400万台突破を記念して、MSX-FANと、MSXマガジンの共同企画として開催されるコンテスト。大きくわけて、プログラムコンテストと、論文コンテストのふたつからなっているぞ。

プログラムコンテストの部門は、ゲーム部門、CG部門、音楽部門の3つ。一方論文コンテストは、小中高生部門がふたつ(テーマは〝こんなMSXが欲しい〟と、〝将来のパソコン〟)、そして一般部門(テーマは〝ホームコンピュータ〟)の3つが用意されているのだ。各部門の最優秀作品には、MSX大賞が1名ずつ(合計6名)に贈られるぞ。

また、惜しくも大賞は逃したけれど優秀な作品には、MSX-FAN賞とMSXマガジン賞が、それぞれ1名ずつ(合計12名)に授与されるチャンスもあったりするのだ。

さて、肝心な応募方法だけど、プログラムはカセットテープかフロッピーディスク(3.5インチ2DD/1DD)にセーブし、プログラムの説明書(実行方法、操作方法など)を添えて送ってほしい。また論文は、400字詰め原稿用紙4枚以内に簡潔にまとめようね(ワープロ原稿でも可)。どちらの場合も、応募作品は返却できないので、あらかじめご了承ください。

作品のあて先は下記のとおり。プログラムコンテスト、論文コンテストのどの部門への応募なのかを、しっかり明記してね。住所、氏名、年齢、電話番号もお忘れなく。応募の締め切りは'90年5月31日(当日消印有効)、そして審査結果は8月8日発売のMSXマガジン9月号誌上で発表するぞ。

そうそう、コンテスト期間中にMSX-FANやMSXマガジンの記事あてに送られてきたプログラムも、自動的にコンテストの応募作として審査される。MSXマガジンの場合は、〝ショートプログラムアイランド〟や〝音楽のこころ〟などへの投稿プログラムも、MSX大賞を受賞する可能性があるわけだね。

はじめにも書いたように、MSX大賞は、MSX-FANとMSXマガジンの両誌に送られてきたすべての作品の中から、各部門ごとに1名ずつ選ばれるもの。どちらの編集部あてに応募しても構わないけど、両誌への二重投稿だけは厳禁だよ。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
MSX大賞○○部門係

プログラムコンテスト

ゲーム部門

キミの作ったオリジナルゲームをこの部門に送ってきてほしい。ゲームのジャンル、プログラムのサイズはとくに問わない。一番大切なことは、アイデアのオリジナル性だね。市販のゲームに似たものを作っても、なかなか入賞は難しい。キミのユニークな作品を待っているぞ。

CG部門

1枚の絵でも構わないし、もちろん、アニメーションするものでも構わないぞ。とにかく、MSXで作ったお気に入りのCGをどんどん送ってきてほしい。MSX2+を使った自然画の絵なんかもあるといいだろうなあ。キミの作った力作をどんどん応募してきてちょーだいね。

音楽部門

MSXで作曲したオリジナル曲などを音楽部門に応募してほしい。せっかく作ったステキな曲を人に聞かせない手はない、というわけで、こういう機会を利用してキミも曲をいろいろアレンジしてみよう。もし入賞したら豪華な賞品まで貰えちゃうしね。こんなオイシイ話はないぞ。

豪華賞品はこれだっ!

MSX大賞(各1名様)

●MSX2+＆RGBモニター

プログラムコンテストの中の3部門、それぞれもっとも優秀な作品に、MSX2+とRGBモニターをセットであげちゃうのだ。モニターとセットなんてイカしてるよなあ。

⬅内蔵ソフトのA1WSX。

⬅F1XVはいいデザイン。

⬅サンヨーのWAVYだ。

MSX-FAN賞＆MSXマガジン賞(各1名様)

●日本語MSX-DOS2
●MSX HD Interface
●MSX-SERIAL232

残念ながら、大賞までは届かなかったけれども優秀な作品に対しては、MSX-FANとMSXマガジンの両誌から、それぞれMSX-FAN賞とMSXマガジン賞が、各部門1名ずつ(合計6名)に贈られることになっている。

賞品はアスキーから好評発売中の、プログラマー必携の3点セット。これらのツールやデバイスを自在に使いこなして、よりレベルの高いプログラム作りにはげんでもらおうというわけなのだ。

論文コンテスト

小中高生部門

●こんなMSXが欲しい

MSXについて普段思っていることや、こんなふうだといいなあ、なんて思うことを書いて、この論文コンテストに応募してほしい。

なんといってもMSXの優れたところは、スロットに周辺機器を接続して簡単に機能を拡張できること。つまりMSXは、キミたちのアイデア次第で無限の可能性を秘めているマシンなのだ。技術的に実現可能かどうかを考えるよりも、キミたちの"こんなMSXがほしい"という夢を聞かせてほしいのだ。

MSX大賞　（1名様）

●CDラジカセ

⬆ナショナルのDT-9だ。

小中高生部門

●将来のパソコン

MSXに限らず、パソコンというものの将来あるべき姿を、ちょっとまじめに考えてみよう。もちろんゲームも楽しいけれど、それだけがパソコンの使い道とは思えないよね。

すでにあらゆる分野でコンピュータが使われ、ボクたちの生活の中に入ってきている。将来のパソコンは電話やテレビと同じように、もっと気軽に、簡単に扱え、ボクたちの生活になくてはならないものになっているかもしれない。そんな"将来のパソコン"に思いを馳せてほしい。

MSX大賞　（1名様）

●CDラジカセ

⬆サンヨーWCD950。

一般部門

●ホームコンピュータ

映画やコンサートのチケットの予約、航空券の手配などのサービスや、ホームトレード、ホームバンキング、健康医療相談など、家庭のコンピュータを利用したさまざまなサービスは、今後、ますます増えて、一般家庭に浸透していくことだろう。そうした中で、家庭で使うコンピュータの重要性はますます高まっていくことはまちがいない。コンピュータの知識のない人にも、気楽に扱え、簡単に操作できる、真の"ホームコンピュータ"のあるべき姿とは、どういったものだろうか？

また、テーマとは少し離れるけど、学校や教育におけるコンピュータ利用の可能性、CAIについても、現場の先生方を含め、みなさんのご意見を聞いてみたいと思います。応募よろしく。

MSX大賞　（1名様）

●8ミリビデオ

⬆ソニーのTR-55だ。

MSX-FAN賞＆MSXマガジン賞（各1名様）

●ヘッドホンステレオ

プログラムコンテストと同様、論文コンテストの各部門についても、それぞれMSX-FAN賞、MSXマガジン賞が用意されている。MSX大賞には惜しくも及ばなかったものの、選外とするにはしのびないユニークな論文に、MSX-FANとMSXマガジン両編集部から、それぞれ1名ずつ選出し表彰すると同時に、すてきなヘッドホンステレオをあげちゃおうというわけだ。

もちろん受賞作を含めて、優秀な論文は両誌に掲載予定。文章はちょっと苦手だな、という人もどんどん応募してね。要は内容。読む人にキミの情熱が伝わればいいのだ。

MSXフェスティバル'90

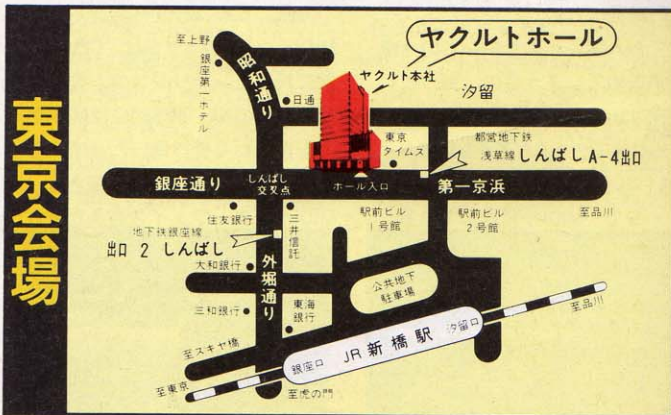
夢をのせて400万台

"夢をのせて400万台"なんともワクワクするようーなネーミングでしょ。その名のとおり、400万台突破を記念して、楽しいイベントまで開催されるのだ。

盛りだくさんな内容だ

今回の目玉企画は、MSX大賞の番外編。これはCG部門と音楽部門について行なわれ、キミが作った作品を会場で受け付け、その場で審査、表彰してしまおうというものだ。ひとり何作でも応募できるので、ディスクに住所と氏名を記入して持っていこうね。

会場までいけない人は、電話でイベントに参加してしまおう。詳細は3月8日から20日までの間に、03-348-0031でアナウンスされるぞ。さらに東京会場ではファクスによるお便りや質問も受け付ける。こちらの番号は03-289-0920だ。

また先着200名には、ディスクパンフレットも用意されているのだ。

⬆この東京会場だけ入場できる人数に制限があります。会場がいっぱいになりしだい、入場を締め切らせていただきますのでご容赦ください。

全国で7回おこなわれるイベントの会場と日程はこれだ！

地域	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
札幌	そうご電器 YES SAPPORO 5Fイベントホール	3月21日(水)	10:30〜17:00	011-214-2850
東京	ヤクルトホール（場所は上の地図を参照）	3月26日(月)	11:30〜17:00	03-5388-6096
名古屋	テクノ名古屋 特設会場 大同生命ビル6F	3月29日(木)	10:00〜17:00	052-581-1241
福岡	ベスト電器 福岡本店 8Fマルコポーロ	4月1日(日)	10:00〜17:00	092-781-7131
神戸	せいでん 三宮本店 南館カーサ 8Fラビングホール	4月2日(月)	10:00〜17:00	078-391-8171
広島	ダイイチ パソコンCITY 4Fイベントホール	4月4日(水)	10:00〜17:00	082-248-4343
大阪	ABCエキスタ 大阪駅ターミナルビル15F	4月8日(日)	10:00〜17:00	03-5388-6096

うれしいニュースだ。前々から期待されていたMIDIインターフェイスが、ビッツーから発売されることになったのだ。名前が『MIDI SAURUS(ミディサウルス)』。これでMSXでMIDI楽器をコントロールできるようになるのだ。高機能な楽譜エディタもついているし、音楽ファンならずとも発売日が待ち遠しいね。

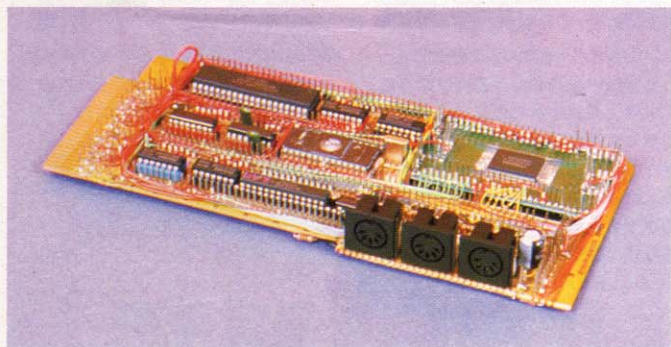
▶待望のMIDIインターフェイスがもうすぐ君の手に!!

その名もMIDIサウルス Ver.1.00ST

MSXのFM音源も随分定着してきて、スタンダードな存在になってきた。PSGよりも音の厚みを出すことができるし、前号で紹介したマイクロキャビンの『サーク』のように、FM音源の能力を最大にまで引き出したものも発表された。まさに円熟期、といった感じだ。

でも人間は、よりいいものを絶えず求めてしまうもの。もっといい音は出せないのか？　もっとリアルな音でゲームができないのか？ついつい思ってしまうよね。

そこで、MIDIが登場してくることになる。今、MIDIはハード的にはほとんど完成されていると言ってもいい。いろいろな音源が登場してきて、どんな音でも作れるようになっている。このMIDI音源がMSXにMIDIインターフェイスを接続し、MIDIケーブルでつなぐだけで簡単に操作できるんだから、使わない手はないのだ。

今回、ビッツーから発売されるMIDIインターフェイスは、CPUを内部に持つインテリジェント型と呼ばれるもので、原理的にはMIDI信号を出したり受け取ったりするときに必要ないろいろな手続きは、MIDIインターフェイス自身が受け持ち、MSXはインターフェイスに命令を出すだけでいいようになっているわけ。こうすることによってMSX本体に負担がかからないような設計になっているんだね。また、MIDI OUTがふたつ(MIDI INはひとつ)用意されているので、2台のMIDI音源を制御することができるようにもなっている。

☗CPU内蔵型のインテリジェント型MIDIインターフェイスだ。MIDI INがひとつ、MIDI OUTがふたつついている。試作品なのでちょっと大きめだぞ。

発売日は4月15日の予定。価格は1万9800円[税別]とのこと。比較的安い値段なので手に入れやすいんじゃないかな。

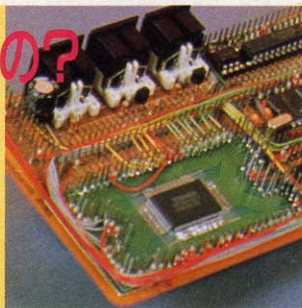
このインターフェイスに付属しているシステムディスクには、いろいろな機能が用意された楽譜エディタもついてくる。だから買ったその日から曲を作って楽しむことができる。自分で曲を作ってる人は、その日からMIDIを使った曲作りが始められるのだ。

もちろん、MIDI対応のゲームも追って発売されることになっている。今の段階で、発売されるとわかっているのが、おなじビッツーの『ファミクルパロディック2』。ゲームの中身も気になるんだけど、MIDIを使ってどんな音を聞かせてくれるのか、今から楽しみだね。

MIDIインターフェイスで何ができるの？

MIDIインターフェイスのスタンダードな使い方は、MSXで曲を作り、そのデータをインターフェイスを通じてMIDI楽器に送り、MIDI楽器からデータどおりに音を出させる、というものだろう。要するに、MIDIは音楽データの世界統一規格なんだよね。だから、このMIDIインターフェイスさえあればどのMIDI楽器でも操作することができるのだ。

とくにMIDI IN、MIDI OUTというように、MIDIデータは送ったり、受け取ったりすることができる。たとえば、シンセサイザーでドレミ、と音を出してMSXに送ったとする。MSXのほうでは、それをもとにドレミ、と順番に楽譜に表示させることができるので、これを使って、シンセサイザーを弾きながら楽譜を作ることも可能なのだ。実際、今回のMIDIサウルスにはそういう機能が用意される。

だから、MIDI楽器を使ってオリジナル曲を作ったりすることが簡単にできるし、ほかにもMIDI対応のゲームが発売されれば、MIDI楽器を鳴らし、格段にいい音でゲームをすることができる。MIDI楽器に内蔵されている音源は、ほんとにいい音してるからね。同じゲームするにしても、やっぱりいい音で遊びたいものね。

高機能な楽譜エディタも魅力的!

さっきも書いたように、『MIDIサウルスVer.1.00ST』に付属しているシステムディスクには、楽譜エディタがはいっている。まだ完成してないので、今回はテストバージョンのものしか紹介できないんだけれども、ビッツーからもらった資料によると、かなり高機能なエディタのようだ。

おおまかな仕様は下に書いてあるとおり。特徴としてまず挙げられるのは、最大16和音、9トラックの演奏が可能だということ。9トラックというのは、ひとつの曲を9つのパートに分けて、それぞれベースのパート、ドラムのパートというように分けて楽譜を入力できるということ。そして、それぞれのトラックに、MIDIのチャンネルをひとつずつ振り分ける。

また、MIDI音源のほうでは、そのチャンネルごとにどの音色を使うか設定できるようになっている。たとえば楽譜エディタで1番目のトラックにベースラインのデータを入力し、チャンネル1を振り分けたあと、MIDI音源のチャンネル1にベースの音色を設定すると、そのベースラインどおりにベースの音が鳴ってくれるわけだ。

最大16和音で、9トラック使うことができれば、たいていの曲は余裕で作ることができると思うぞ。

それからドラム譜というものが使えるということ。最近のMIDI音源にはドラム専用のチャンネルを設けることができるようになっている。そしてそのチャンネルにドの音を送るとバスドラム、レの音を送るとスネア、というようになっている。ただ、機種によってどの音が割り振られているかがバラバラなので、そのへんを使いやすいように統一しなければいけない。

そこでドラム譜というものを作るわけだ。ここでは音符のかわりに0から15までの数字を指定して楽譜を作る。この数字がそれぞれのドラムの音と対応しているのだ。ユーザーは機種による違いを意識せずに、簡単にドラムのパートを作ることができる。

このほか、オートピッチベンドという機能もある。ある音と別の音を滑らかにつなげて鳴らしたい場合に、楽譜上の音符をスラー記号で結ぶだけで、滑らかに音を変化させてくれるものだ。その変化のスピードも設定できるようになっていて、なかなか親切なのだ。

今月はここまで。来月も引き続きこのMIDIサウルスについて詳しく紹介するので期待しててね。

こんなMIDI音源に対応しているぞ

CASIO	CSM-11	KORG	M1系
YAMAHA	DX＆TX系	KAWAI	Phm、K1系
Roland	CM-64＆MT-32系		

追ってMIDI音源対応のゲームも発売されるんだけど、いまのところ、上にあるMIDI音源に対応させるようだ。本決まりじゃないので、まだまだ変更の可能性はあるんだけど、いちおう、MIDI音源を持ってない人はこの中から選ぶといいかも。次のページには、このほかのMIDI音源をいくつか紹介しているので、そちらのほうも参考にしてね。自分に合った、いい音を出す音源を選ぼう。

⬆きれいなタイトル画面だね。やっぱりビッツーのグラフィックセンスはいい。

MIDIサウルスVer.1.00STの主な仕様(予定)

- ●最大16和音9トラックの演奏が可能
- ●MIDI16チャンネルをサポートする
- ●ベンド、コントロールチェンジ、プログラムチェンジなどが可能
- ●各種MIDI楽器による入力ができる
- ●ドラム譜は各音に各種パーカッションをあてはめることができる
- ●チャンネル・プレッシャーの設定ができる
- ●MIDIレコーダーとしても使うことができる

とにかく鳴らしてみよー!!

⬆『シンセサウルスVer.2.00』のデータを使うことにしたのだ。

⬆ディスクモードにして、シンセサウルスのデータを読み込むわけだ。

⬆MIDI音源を接続して、トラックごとのデータをきちんと設定する。

⬆スタートさせると、おっ、鳴ってる鳴ってる。なんとなく感動しちゃうな。

⬆これがテストバージョンのエディタ画面だ。いちおう鳴らすことができるぞ。

⬆来月は完成品に近いものを、紹介することができると思う。それまで待ってて。

MIDI SAURUS(サウルス)Ver.1.00ST

メーカー	BIT²
内容	MIDIインターフェイス+システムディスク
対応機種	MSX2(VRAM128K)/MSX2+
発売日	4月15日
価格	1万9800円[税別]

第1回

MIDI周辺機器オールカタログ

世の中には、いったいどんなMIDI製品があるのか。どんなことができて、いくらぐらいで手に入るのか。そんな疑問にお答えするMIDI周辺機器オールカタログ、第1回目なのだ。今回はMIDI音源を中心に紹介するぞ。これとMSXをつなげば、手軽にいい音が楽しめちゃうのだ。

MIDIインターフェイスの最もオーソドックスな使い方は、MIDI音源をつないで曲のデータをMSXから送り、それに合わせて音を鳴らさせるといったものだろう。当然のことながら、音源の種類が違えば出て来る音も違ってくる。それだけに少しでもいい音の出るMIDI音源が欲しいところだ。

今回はこのMIDI音源を10点、紹介しようと思う。FM音源のもの、PCM音源（音をサンプリングしたもの)やFM、PCM両方を備えているものなど、現在ではさまざまな音源が発売されている。自分の好みに合うものを探してみよう。

KAWAI 株式会社河合楽器製作所

お問い合わせ先 03-770-2521

PHm 3万8000円［税別］

今回紹介する中で比較的安いMIDI音源。用意されている音はPCM+シンセウェーブ式のもので200種類。ほかにもドラムセクションのサンプリング音16個を内蔵している。最大同時発音数は16音で、4セクション(4つのMIDIチャンネルという意味)+ドラムセクション、合わせて5チャンネルぶん同時に鳴らすことができる。リズムパターンも30種類用意されているので、それに合わせて気軽に演奏も楽しめるエコノミーな1台だ。

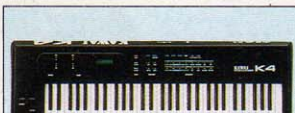
ms710 3万円［税別］

これは変わり種のMIDI端子付きのミニキーボード。音源はPCMで24種類あり、音をエディットすることもできる。PHmと同じように4セクション+ドラムセクションで、最大同時発音数は13だ。24種類のリズムパターンや、鍵盤をひとつ押すだけでいろいろなフレーズを鳴らすワンフィンガー・アドリブ機能など、初心者にも使えるようになっている。

このキーボード、MIDI音源としても十分通用するクオリティーを持っているんだけど、それよりもこの小ささを生かして、いつもそばに置いておけるキーボードとして使うことのほうが多いんじゃないかな。MSXのほかに机の上にこういうものが1台あると便利なんだよね。

K1Ⅱ 10万5000円［税別］

K1r 5万5500円［税別］

このふたつは同じ音源(PCM+シンセウェーブ）を使っていて、K1rはK1Ⅱの鍵盤を取り除いたようなものだ。96種類の音を本体に内蔵し、別売りのカード（現在4種類発売されている）でさらに96種類加えることができる。8セクション+ドラムセクションで最大同時発音数は16。もちろん自分で音をエディットして、演奏に使うこともできるぞ。

K4 14万9000円［税別］

K4r 9万9800円［税別］

このK4とK4rは、これまたおなじ音源を搭載している。K1よりもPCMのクオリティーを上げ、デジタルフィルターを加えることによって、K1ではできなかった、昔のアナログシンセサイザー風の音も出せるようになっている。本体に128種類、別売りのカードに128種類の音を記録することができ、8セクション+ドラムセクション、最大同時発音数は16になっている。音作りの幅を広げるエフェクターも搭載している。

YAMAHA ヤマハ株式会社

お問い合わせ先 03-770-4486

B200 13万7000円［税別］

TM NETWORKの小室哲哉も使っているB200。音源はもちろん4オペレータ、8アルゴリズムのFM音源。最大同時発音数8、8パート（MIDIチャンネル8個ぶんという意味）のMIDI音源として使うことができる。本体にプリセットされている音色が100、ユーザー用に同じく100用意されている。もちろん別売りの音色カードを使うこともできる。また、簡単に音作りができるように、イージーエディット機能も装備されている。

TQ5 6万円［税別］

上のB200の鍵盤の部分を取り除いたものがこれ。比較的手に入れやすい値段になっている。B200と同じくエフェクト機能がついているんだけど、このエフェクトには、ホールで演奏しているような臨場感を出すリバーブ系、音に奥ゆき感を与えるディレイ系、スケール感を生むステレオエコーなどいくつかあり、表現できる音の幅を広げてくれるものだ。

当然、自分で音を作ることができるけれども、このエフェクトまでが自分でエディットすることができるので、かなり自由度の高い音作りができるはずだ。大きさも手ごろで、机の上にMSXと並べて使える。MIDI音源としてスタンダードなものといえる1台だろうね。

TG55 11万円［税別］

FM音源といえばYAMAHAだったけど、そのYAMAHAが出した初のサンプリング音源(AWM2という)がこれ。デジタルフィルターといって、サンプリング音源では出しにくいアナログシンセサイザー風の音作りもできるようになっている。最大同時発音数は16。最大同時16音色のマルチ・ティンバー機能のおかげで、MIDI全チャンネル(16個)を使って演奏することができるのだ。

音の作り方は簡単。サンプリングした音を少しずつ加工していって、さきほどのフィルターやエフェクトによって1つの音として完成させる。このサンプリング音(波形)データがはいったカードも別売りされるぞ。

SY77 30万円［税別］

これがウワサの新音源(RCMという)を搭載したSY77だ。なにしろFM音源とTG55のAWM2音源両方が入っているので、現在までに発売されているどんな音源でもできないことができちゃうすごいもの。ほとんど無限と言っていいほどの音作りの可能性を秘めた新音源なのだ。また、シンセサイザーにつけられるありとあらゆる機能を満載しているので、これだけでなんでもできてしまうのだ。

値段も30万円とかなり高いんだけど、それだけの内容と可能性を秘めているわけだから、当然といえば当然なんだよね。なかなかここまでは手が伸びないかもしれないけれど、こういうものもある、ということで知っておくといいかも。

こころのコンテスト

今月の優秀作品

(要FM音源)

みんなテクニック的にはかなりの知識をもっているようだね。音に厚みを出すための工夫はいいんだけど、肝心の音楽性の部分にも気を配ってほしいな。

Smiling People

スマイリング　ピープル

大阪市/MA2

メロディーや曲の構成に関しては、それほどすごいことはやってないんだけど、それぞれのパートの音質がかなりいい。主旋律では、FM音源2音(チャンネル1、2)にPSG1音(チャンネルA)を重ねて鳴らしているし、スネアの音も凝っている。それにベースラインのフレーズがなかなかいい味を出している。

リストの20行にある"PITCH(443)"はFM音源の音程を微妙にずらす命令だ。PSGの音程はずらせないので、音程をずらしたFM音源と合わせると、不思議といい音になる。デチューンという方法なんだけれども、こういうテクニックはどんどんマネをして、自分の音楽に取り入れていくといいかも。表現できる音の幅がグンと広がるからね。

```
10 CLEAR 2000:DEFINT A-Z:CALL MUSIC(1,0,
1,1,1,1,1,1)
20 CALL BGM(1):CALL PITCH(443)
30 SOUND 6,2:SOUND 7,&B101010
50 CALL VOICE(@6,@5,@33,@14,@53,@53)
60 '
70  A$="T180 V14 05 L8 Q8
80  B$="T180 V13 06 L8 Q8
90  C$="T180 V13 03 L8 Q6
100 D$="T180 V13 05 L8 Q6
110 E$="T180 V11 04 L8 Q8
120 F$="T180 V11 04 L8 Q8
130 G$="T180 V13
140 H$="T180 V13 04 L8
150 I$="T180 V15S0M2000O3L8
160 J$="T180 V13 04 L64
170 '
180 A1$="05F16R16F16R16DF A2 A4>CC DC<A4
190 B1$="06F16R16F16R16DF A2 A4>CC DC<A4
200 C1$="FF16R16F8>C <R8ADA DA>C4 DC<AD
210 D1$-"05FDCD FA>C<A FDCD FA>C<A
220 E1$="05D2&V13D4V14&D4&V13D2V12&D2
230 F1$="05A2&V13A4V14&A4&V13A2V12&A2
240 G1$="V13BH8H8HSM8H8 BH8H8HSM8BH8 BH8
H8HSM8H8 BH8H8HSM8HB8
250 H1$="V1204F16R16F16R16DFA2A4>CCDC<A4
260 I1$="M400DDM1800DM400D M400DDM1800DM
400D M400DDM1800DM400D M400DDM1800DM400D
270 J1$="V1403R4DC+C<B>R16R8 R4DC+C<B>R1
6R8 R4DC+C<B>R16R8 R4DC+C<B>R16R8
280 '
290 A2$="AGF4 G4E4 EDC4 A2
300 B2$="AGF4 G4E4 EDC4 A2
310 C2$="A4DF GCEC E4.E8 D8A8D8A8
320 D2$="AFD>F GC<EC>ECEC<ADAD
330 E2$="V12D2 V13C4V14&C4 V13&C2V12D2
340 F2$="V12A2 V13G4V14&G4 V13&G2V12A2
350 H2$="AGF4 G4E4 EDC4 A2
360 '
370 A0$="{AGF}2 G4E4 E4DC D2
380 B0$="{AGG}2 G4E4 E4DC D2
390 H0$="A6G6F6 G4E4 E4DC D2
400 G0$="BH8H8HMS8H8 BH8H8HSM8BH8 SM8SM8
SM4 SM4SM4
410 I0$="M400DDM1800DM400D M400DDM1800DM
400D M1800DDDR8DR8DR8
420 J0$="V1403R4DC+C<B>R16R8 R4DC+C<B>R1
6R8 FED+DR16FED+DR16FED+DR16R8 DC+C<B>R1
6R8DC+C<B>R16R8
430 '
440 A3$="V1405@53G2 F4E4 F2&F2
450 B3$="V13@5305 R1 FF>C4<A4F4
460 C3$="CGCG F4EE FFFF F4F4
470 D3$="V13@5306 R1 FF>C4<A4F4
480 E3$="V14@1405 C1 04F4>C4<A4F4
490 F3$="V14@1405 G1 F4>C4<A4F4
500 G3$="BHC8H8HSMC8H8 BHC8H8HSMC8HB8 BH
C8H8HSMC8H8 BHC8H8HSMC8HB8
510 H3$="G2 F4E4&F2&F2
520 '
530 A4$="G2 F4E4&F1
540 B4$="G2 F4E4&F1
550 C4$="CGCG F4EE FFFF F>C<F>C<
560 D4$="R1 A4F>C C2
570 E4$="05C1 04A4F>C C2
580 F4$="G1 A4F>C C2
590 H4$="G2 F4E4&F2&F2
600 '
610 GZ$="BH8H8SHC8H8 BH8H8SHC8HB8 BH8SHC
8BH8SHC8 SHC8SHC8BH8SHC8
620 IZ$="M400DDM1800DM400D M400DDM1800DM
400D M400DM1800DM400DM1800D M1800DDM400D
M1800D
630 JZ$="V1403R4DC+C<B>R16R8 R4DC+C<B>R1
6R8 R8DC+C<B>R16R8DC+C<B>R16 DC+C<B>R16D
C+C<B>R16R8DC+C<B>R16
640 '
650 A5$="@6V1306D2 A2 AA+>C4 D4C<A+
660 B5$="V1205D2 A2 AA+>C4 D4C<A+
670 C5$="03 DA8R8A DAR8A AA+>CC DDC<A+
680 D5$="V 906 D2V11&D2V12&D2&V11D2
690 E5$="V1405 R4A4 R4A4 A2 A2
700 F5$="V1405 R4D4 R4D4 D2 D2
710 H5$="05 V12 D2 A2 AA+>C4 D4C<A+
720 '
730 A6$="A4F4 A+A+A4 GFEF G4A4
740 B6$="A4F4 A+A+A4 GFEF G4A4
750 C6$="DAR8F DAR8F GFEF GGAA
760 D6$="V1006 D2V11&D2V12&C2&V11C2
770 E6$="R4F4 R4A4 R4E4 R4A4
780 F6$="R4D4 R4D4 R4C4 R4D4
790 H6$="A4F4 A+A+A4 GFEF G4A4
800 '
820 A7$="F4R8F EDED DFAA+ A+AFD
830 B7$="F4R8F EDED DFAA+ A+AFD
840 C7$="FFR8F EDR8D DFAA+ A+AFD
850 D7$="V1006 F2V11&E2V12&D2&V11D2
860 E7$="R4F4 R4E4 D2D2
870 F7$="R4D4 R4C4 F2A2
880 H7$="F4R8F EDED DFAA+ A+AFD
890 '
900 A8$="C2E2 D1 @6 V14
910 B8$="C2E2 D1 @5 V13
920 C8$="C4R8C E4R8E D4R8D ADR8D
930 D8$="V1006C2V11&E2V12&D2&V11D2@14V13
940 E8$="R4C4R4C4D4V13D4V12D4V11D4@53V12
950 F8$="R4E4R4E4A4V13A4V12A4V11A4@53V12
960 G8$="BH8H8SMH8H8 BH8H8SMH8HB8 BH8SMH
8BH8SMH8 SM8SM8SM8SM8
970 H8$="C2E2 D1
980 I8$="M400DDM1800DM400D M400DDM1800DM
400D M400DM1800DM400DM1800D D8D8D8D8
990 J8$="V1403R4DC+C<B>R16R8 R4DC+C<B>R1
6R8 DC+C<B>R16R8DC+C<B>R16R8 V13DC+C<B>R
16V10DC+C<B>R16
1000 '
1010 PLAY #2,A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$,H$,I$,
J$
1020 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
,H1$,I1$,J1$
1030 PLAY #2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G1$
,H2$,I1$,J1$
1040 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
,H1$,I1$,J1$
1050 PLAY #2,A0$,B0$,C2$,D2$,E2$,F2$,G0$
,H2$,I0$,J0$
1060 PLAY #2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G3$
,H3$,I1$,J1$
1070 PLAY #2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$,G3$
,H4$,I1$,J1$
1080 PLAY #2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G3$
,H3$,I1$,J1$
1090 PLAY #2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$,GZ$
,H4$,IZ$,JZ$
1100 PLAY #2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,G1$
,H5$,I1$,J1$
1110 PLAY #2,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$,G1$
,H6$,I1$,J1$
1120 PLAY #2,A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$,G1$
,H7$,I1$,J1$
1130 PLAY #2,A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$,G8$
,H8$,I8$,J8$
1140 GOTO 1010
```

ケムシ君の大冒険

青森県弘前市/五十嵐良雄

うってかわって、こちらの曲はテクニック的にはほとんど見るべきところはないだろう。ごく普通に作っている。けれどもそのメロディーの甘く切ないひびきは、他の作品を寄せつけない力を持っている。また、作者の五十嵐クンが小学校6年生という事実にも驚かされる。6年生でこれだけ悲しい曲を作ってしまうとは。タイトルとのアンバランスさもまたいい。同名タイトルの自作ゲームのオープニングテーマということだから、かなりすごいゲームを期待してしまうよね。

じつは今月号のソフトウエアコンテストのほうに彼の作品が紹介されているのだ。興味のある人はそちらのページを読んでみてね。ゲームの内容はわりとオーソドックスなRPGだぞ。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 DIMA$(11),B$(11),C$(11),D$(11),E$(11)
,F$(11),G$(11)
30 FORI=0TO11:READA$(I),B$(I),C$(I),D$(I
),E$(I),F$(I),G$(I):NEXT
40 PLAY#2,A$(0),B$(0),C$(0),D$(0),E$(0),
F$(0),G$(0)
50 FORI=1TO11:PLAY#2,A$(I),B$(I),C$(I),D
$(I),E$(I),F$(I),G$(I):NEXT:GOTO50
60 REM DATAS
70 DATA "T120@206","T120@103","T120@605"
,"T120@406","T120@404","T120@104","T120V
8@A15"
80 DATA "A2","D4.D8","","","L8ADFA","R4D
4","H8H8BSH!8H8"
90 DATA "B-2","G4.G8","","","GDGB-","R4G
4","H8H8BSH!8H8"
100 DATA "G4.F16G16","C4.C8","","","GCEG
","R4C4","H8H8BSH!8H8"
110 DATA "A2","F4.F8","A4.G+8","F4.E8","
ADFA","R4A4","H8H8BSH!8H8"
120 DATA "L8DFA>D","A4.A8","","","ADFA",
"R4A4","H8H8BSH!8H8"
130 DATA "E2","E4.E8","","","EC+EA","R4A
4","H8H8BSH!8H8"
140 DATA "C+4.<B16>C+16","A4.A8","","","
EC+EA","R4D4","H8H8BSH!8H8"
150 DATA "D2","D4.D8","L8DFA<A>","L8DFA<
A>","L8DFA<A>","R4D4","H8H8BSH!8H8"
160 DATA "D2","D4.D8","DGB-<A>","DEG<A>"
,"DGB-D","R4D4","H8H8BSH!8H8"
170 DATA "D2","D4.D8","DFA<A>","DFA<A>",
"DFA<A>","R4D4","H8H8BSH!8H8"
180 DATA "V14@606DEFG","D4.D8","DGB-<A>"
,"DEG<A>","DGB-D","R4D4","H8H8BSH!8H8"
```

こころのコンテスト大募集中!!

- オリジナル部門
- ゲームミュージック部門
- 演歌部門
- 現代音楽部門

ここで注文をひとつ。リストはなるべくコンパクトにまとめてくれるとありがたいな。なんたってたくさんの人のリストが掲載できるから。お願いしますね。それと、上の4つの部門のうちの、どの部門なのか、はっきり書いて送ってきてね。

あて先

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　MSXマガジン編集部
こころのコンテスト係

チャット DE デート

真理の部屋　第12回

私がパソコン通信にあこがれたのも、もとはといえば、アメリカとのパソコン通信がしたかったから。ところがやってみると、電話代が気になって、なかなか先にすすめません。今月は、アメリカのネットのことならこの人！　という、知野明さんにいろいろお聞きします。

[真理]　こんにちは。
[知野]　どうも、始めまして。
[真理]　知野さんの書かれた本を読ませていただきました。とてもおもしろかったです。
[知野]　ありがとうございます。私も千倉さんの記事は読んでましたよ。ネット歴も長いですよね。
[真理]　……っていっても、2年くらいですよ。
[知野]　それでも、日本でいえば、早くからやっている方ですよ。日本のネットの歴史は5年ですから。
[真理]　知野さんの場合、最初にアメリカのネットワークに入られたんですよね。
[知野]　そうですね、6年前のことになります。
[真理]　じゃ、まだ日本にネットがないころですね。ネットを始めたきっかけは？
[知野]　私の場合、英語です。もともと英語が好きで、高校のとき、ハワイでホームステイをしたりしていたんです。そのあと、貿易の仕事をやって、中国には30回くらい何度か行っていたのですが、とにかく、英語で仕事がしたかったんです。
[真理]　パソコンとのおつきあいはいつごろからですか？
[知野]　7年くらい前かな。
[真理]　ネットを知ったのは？
[知野]　そのころ、日経パソコンの記事を読んです。デルファイのことが書いてあって、これはおもしろそうだと思って入りました。でも、当時はあまり参加してなかったんです。ただ、その翌年、仕事で初めてニューヨークへ行くことになったんで、ミュージカルのチケットをネットで買ったんです。

⬆もう、チャットはお手のもの！　英語のチャットも速そうです。

[真理]　こんにちは。
[知野]　どうも、始めまして。
[真理]　知野さんの書かれた本を読ませていただきました。とてもおもしろかったです。
[知野]　ありがとうございます。私も千倉さんの記事は読んでましたよ。ネット歴も長いですよね。
[真理]　……っていっても、2年くらいですよ。
[知野]　それでも、日本でいえば、早くからやっている方ですよ。日本のネットの歴史は5年ですから。
[真理]　知野さんの場合、最初にアメリカのネットワークに入られたんですよね。
[知野]　そうですね、6年前のことになります。
[真理]　じゃ、まだ日本にネットがないころですね。ネットを始めたきっかけは？
[知野]　私の場合、英語です。もともと英語が好きで、高校のとき、ハワイでホームステイをしたりしていたんです。そのあと、貿易の仕事をやって、中国には30回くらい行っていたのですが、とにかく、英語で仕事がしたかったんです。
[真理]　パソコンとのおつきあいはいつごろからですか？
[知野]　7年くらい前かな。
[真理]　ネットを知ったのは？
[知野]　そのころ、日経パソコンの記事を読んだんです。デルファイ(欄外注※参照)のことが書いてあって、これはおもしろそうだと思って入りました。でも、当時はあまり参加してなかったんです。ただ、その翌年、仕事で初めてニューヨークへ行くことになったんで、ミュージカルのチケットをネットで買ったんです。
[真理]　ブロードウエイのチケットって現地でも買いづらいですもんね。
[知野]　ええ、ところがデルファイでチケットをとれたんです。で、どうやって受け取ればいいのかを聞いたら、「当日、窓口に来てくれ」っていうんですよ。半信半疑で行ってみたら、ちゃんときてるんですね。私のチケットが。
[真理]　感動しました？
[知野]　これはなまじっかな感動じゃありませんよ。
[真理]　しっかり、オーガナイズされてるんですね。
[知野]　で、帰ってきてから、また無性に英語が使いたくなって、デルファイのチャットに入ってみ

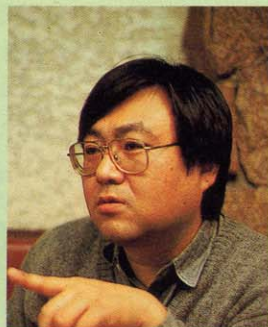
今月のお客様……………知野　明さん

知野さんの本の〝著者略歴〟には「ネットワークジャーナリスト。海外ネットワーク研究会を主宰し、とくに海外のテレコミュニケーションについて造詣が深い」と書いてあります。まさに、その通りなのですが、こういった略歴を読むと、「具体的にはどんな人なのかしら……」って思いますよね。そんなわけで、このコーナーに来ていただいたのですが、お話にあったとおり、英語とネットで、ご自分の仕事を築いていった方だと思いました。

「アメリカのネットに入っても、のぞいただけでは入ったことになりませんね。どこに何があるか、自分の目で見てきてほしいです。メニューを知ってる、っていうのが、一番大事なんじゃないでしょうか」

とおっしゃってました。私が、「本をさがしたいんですけど」というと、

「それは、作家のシグにいくのが一番です。SF作家のシグなどにいくと、有名な作家がたくさん来てます。ジニーというネットには本屋さんもでてますよ。あと本の中身だけ電子メールで送ってくるサービスもあります。季刊本や絶版になっている本でも、そうやって申し込めますよ」

豊かダワー。私、こういう話聞くと、胸がドキドキしてしまう。

⬆〝ネットワークは人なり〟が信念。

⬆ネットワーク研究会の編著。

⬆アメリカ最新のネット事情が。

⬆この3冊とも出版社は翔文社。

※DELPHI(デルファイ)はアメリカの大手ネットワーク。問い合わせ先(株)コムネックス☎03-260-7711

喫茶店でデート

知野さんとお会いしたのは、五反田の喫茶店。

「私、チャットでおしゃべりした人には絶対お会いしたくなってしまうんです」

「そうですね、ネットをやっている人ほど、会ってしゃべれる人とは直接会って話したがりますね。僕の場合、アメリカと話をするのはネットでしかできないので」

日本のネットについて感想をおききすると、「まずは、根本的なシステムの基本設計をなんとかしてもらいたいですね。もっと、ユーザーの声に耳をかたむけて、対応してほしいです。あとは、せっかく高いお金かけて使ってるんですから、無駄に使わない気持ちを」

フォーラムでデート

最近、ニフティー・サーブに知野さんがシスオペをつとめる、〝シアター・フォーラム〟ができました。

「とにかく、ミュージカルが好きなんです。日本にはたくさんミュージカルやオペラが来てますし、小劇場もある。ファンが大勢いるわけでしょ。で、そういうフォーラムを作ろうと思ったんです」

と、学生時代はコーラスをやっていた知野さん。

「マニアたちが集まるんじゃなくて、ここに来れば、いろいろな情報がある、っていうフォーラムを作りたい」

ニフティーに入っている人は、〝GO FTHEATER〟で行けます。

たんです。そこで出会ったのがエレンというおばさんでして、54歳くらいかな、孫もふたりいるんですが、すごくおもしろいおばチャンなんです。元ミュージカルスターで、今は宝石のデザイナーをやっているんですが、私にもすごく興味をもってくれました。彼女はデルファイの創立者のひとりで、もともと小さなローカルBBSだったデルファイを、今のような大きなネットワークにしたのも彼女らしいんですよ。

[真理]　で、あっという間にハマッテしまったわけですね。電話代は大変だったでしょう。

[知野]　最初は大変でした。でも、そのうち、彼女の提案で、デルファイの中に〝ニッポンシグ〟というシグを作ったんですよ。日本人もたくさん入っているんで、そこでクロード・チアリさんとか、すがやみつるさんと知り合ったんですが。アメリカのネットというのは自分からコントリビュート(これ、うまい日本語訳がないんですけど)すれば、料金面でも、なんらかの見返りがあるんです。

[真理]　誠意をもって主張すれば、ある程度サービスをしてくれるということですね。

[知野]　最初は、たくさん使いましたよ。でも、そのあとは、本人次第でいろいろな手段があると思います。

[真理]　アメリカのネットで日本人どうしでしゃべっているときは、日本語ですか。

[知野]　そうですね、アメリカ人がいるときは、英語ですけどね。

[真理]　操作なども、アメリカのネットは簡単ですよね。

[知野]　日本のネットに比べてね。また、デルファイのシステムは世界一簡単だと思います。コンピュサーブよりも簡単です。

[真理]　やっぱり、大切なのは、気持ちと英語力？

[知野]　はい。コンピュータの知識なんてあまり関係ないんですよ。とにかく、アメリカのネットに入るときは英語です。コツとかそういうのはないと思います。

[真理]　やはり、英語はしっかりできないと駄目ですか？

[知野]　そうですね。でも、すがやさんなどは、ネットをやりながら、英語がすごくうまくなったから、経験次第で、うまくできるようになると思います。

[真理]　ご自宅では、MSXを使ってらっしゃるんですよね。いつ、購入されたんですか。

[知野]　3年前かな、2400bpsのモデムを買いに秋葉原に行ったとき、欲しいものが売っていなくて、同じ値段で売っていたMSXを衝動買いしてしまったんです。お店の人には笑われましたが。パナソニックのFS-A1FMですね。モデムとソフトが内蔵されていて、7万円くらいだったかな。

[真理]　3年間使って、使い心地はいかがですか？

[知野]　すごくいいですよ。内蔵されている通信ソフトが、日本で市販されている他の通信ソフトより、優れていると思いました。

[真理]　不満な点なんて、ありますか。

[知野]　そうですね、ぼくの場合、英文の処理も結構するんですけど、それがちょっとやりにくいかな。

[真理]　ほかにMSXに望むことってありますか。

[知野]　ラップトップがでると、うれしいですね。小さいテレビを持ち歩くことだって可能でしょ。僕の周りなんて、持ち運びのパソコンもって、遊びにきて、「ちょっと、モジュラーだけ貸してください」なんていう友だちが結構いますよ。

[真理]　でも、その身軽さってうれしいですよね。回線さえあれば、こっちのもの、みたいな……。最後に、ネットをやったことで、人生かわりましたか。

[知野]　完全に変わりましたね。最初に出会ったエレンというおばさんがすごくよかった。ものすごくいろいろな人と出会いましたし。

[真理]　最後に、ネットに興味をもっている人に一言どうぞ。

[知野]　得られるもの、メリットなどは、本人次第だと思います。人に頼らず、自分で取り組んでみることだと思います。

CAI Community Plaza

教科書も試験もない教育!?

■シュタイナーハウスをたずねて■酒井邦秀

シュタイナー教育という言葉を聞いたことがあるだろうか。ドイツで生まれた、これまでの教育の枠をすべてとり払ってしまったようなところにある、教育のことだ。今月はコンピュータから少し離れてしまうかもしれないけれど、そのシュタイナー教育をレポートしてみるぞ。

⬆シュタイナー教育全般に関し、いろいろと教えていただいた森山さんです。

自分の本当の生き方を探し出そう

誰も彼もが、何かもう、わけもなく走りまわっているような東京のまん中で、一生懸命時間に穴を開け、そこから自分を見つめ直そうとしている人たちがいる。その人たちの支えとなるのが、〝ルドルフ・シュタイナー〟。今世紀初頭にドイツに生まれ、ユニークな学校の基礎をつくった人でもある。そして、そんなシュタイナーが提唱した教育に賛同し、ともに学んでいこうという人たちが集まる場が、今回取材にうかがった〝日本アントロポゾフィー協会/ルドルフ・シュタイナーハウス〟なんだ。

キミたちのお父さんやお母さんは、毎日どんなふうに暮らしている？ 忙しそうかな。静かに本を読んでいるところなんて、見たことある？ ないだろうね。だいたいキミたち自身だって、相当に忙しいんだろ？

シュタイナーハウスの人たちは、そうした忙しさの中で、自分の〝本当の生き方〟を探し出そうとする人たちの集まりだ。そして探しながら、自分を、そして子供たちを、〝教育〟しているんだね。それは、どんな教育なのだろうか。

シュタイナー教育の目指すものは

〝モモ(岩波書店刊)〟っていう本を知ってるかい？ 映画にもなった。現代の女の子である主人公のモモが、地球上の人々の生活からゆとりを奪ってしまう時間泥棒と戦う話だ。それも、たったひとりでね。スーパーマンのように。

でも、この女の子の強さは、筋肉でも超能力でもない。ただ、人間が生きていくうえでとっても大切なことを、ひとつだけ知っていたということだ。その大切なことから目を離さなければ、誰だって〝世界の敵(=時間泥棒)〟と戦うことができる、勝つことができる、という話なんだね。

作者はミヒャエル・エンデ。ネバーエンディングストーリーというタイトルでこれまた映画化された、〝果てしない物語〟の作者といえば、思い出してくれる人もいるかな。ドイツにある〝シュタイナー学校〟の卒業生でもある。

もうひとつ、〝ミュンヘンの中学生(朝日新聞社刊)〟という本を読んだ人はいるかな？ 子安(こやす)美知子さんという人が、自分の娘さんの通った、変わったドイツの学校のことを書いたもの。これがエンデの通った学校とおなじように、〝シュタイナー教育〟を行なっている学校だったのだね。

さて、エンデも子安さんの娘さんも通った、シュタイナー学校が

シュタイナーに出会うには

今回シュタイナー教育を記事にするにあたって、いろいろとお世話になったのが、日本アントロポゾフィー協会/ルドルフ・シュタイナーハウス。本でしか知らなかったシュタイナー(上の写真の人物)の世界観や人間観に関して、生の声でアドバイスしていただきました。

お話しいただいたのは、文章中にも登場した森山由美子さん。自らドイツに渡り、シュタイナーに関して学んできた人です。もともと子供たちを教えていたということから、理論だけでなく、経験に基づく貴重な意見を聞くことができました。

最後に、シュタイナー教育に関して興味を持たれた方に、まずは右の写真に掲載した、子安美知子さんの著作を読まれることをおすすめします。また、さらに詳しく学んでみたいというなら、シュタイナーハウスに連絡を取られてはいかがでしょうか。下記のあて先まで、200円分の切手を同封すれば、シュタイナーハウスに関するパンフレットを送ってくれるそうです。

〒169 東京都新宿区大久保3-9-5
都営アパート117号
日本アントロポゾフィー
ルドルフ・シュタイナーハウス

⬇シュタイナー教育を知るなら、まずはこの本から。学陽書房刊。
⬅子安美知子さんが、娘さんとその学校に関して書いた本。

どれほど変わっているかといえば、教科書がない。試験がない。通知表に5、4、3が書いてない。そして校長先生もいないということ。キミたちなら、〝やったあ～！〞と叫ぶだろうね。

〝シュタイナー〞という名前は、はじめにもチラッと出てきた、ドイツ人のルドルフ・シュタイナーからとったもの。この人の考え方をもとにした教育や学校を、シュタイナー教育やシュタイナー学校と呼ぶわけだね。最初のシュタイナー学校が誕生したのは、ドイツのシュツッツガルトというところ。1919年のことだった。そしていまでは、世界各地に300校以上も、シュタイナー教育を実践する学校があるという。

ボクたち日本人は、というより小さな子供を持つ日本の両親は、教育にとても関心がある。だからシュタイナーの〝教育観〞がまず注目をあびたのは当然のことだろう。けれども、この人が一生をかけて考えたことは、教育だけじゃなかったらしい。毎日毎日どうやって生きていったら、もっとも満ち足りた、〝やったあ！〞といって死ねる人生が送れるかということを、考えていたらしい。

〝らしい〞という言葉を連発してしまったのは、じつはボクはシュタイナーさんの書いた本をひとつも読んでいないからなんだ。それをはじめに断わったうえで、子安さんの本と、シュタイナーハウスの森山由美子さんの話から、シュタイナーの考えていたことを〝教育〞に限って紹介していこう。

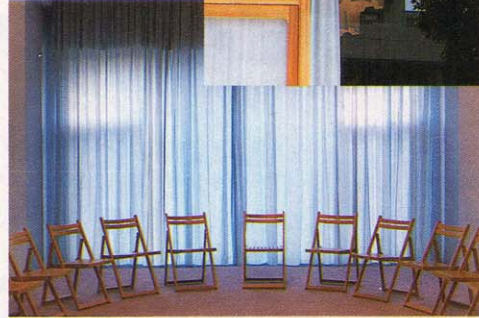
バランスとタイミングを大切にした教育

シュタイナー教育の特色は、どうもふたつありそうだ。ひとつは、何を育てるかという〝バランス〞を大切にしていること、もうひとつは、いつ教えるかという〝タイミング〞を重視していることだ。

バランスというのは、〝頭と心と手足〞の3つを、かたよりなく育てること。つまり、本だけ読んでいても(頭)、アニメばかり見ていても(心)、野球以外の何もしないのも(手足)だめ、ということかな。でもそれだけだったら、誰でも簡単にいえること。算数も音楽も体育もがんばれ、といっているのと変わりはないね。

ところが、シュタイナー教育のすごいところは、〝頭と心と手足〞というものを、全部の授業にフルに使おうとするところだと思う。しかも順番はこの逆だ。図形の勉強を例にとってみよう。シュタイナー学校では、まず手を使ってさまざまな色の線を引く。たくさんたくさん何度も引いて（途中の経過は省略するけれど)、線の組み合わせでさまざまな形ができあがるまで、何本も線を引いていく。その間に、形を〝体(＝手足)〞で覚え、線と色でその形と〝心〞が通じあう。そこではじめて、〝頭〞を使って形の性質を考えるんだ。

もうひとつの特色は、タイミングだったね。シュタイナーによれば、人はだれでも〝とりあえず〞生まれ、まず体がしっかりしてくるのに7年かかる。それから、心が成長するのにまた7年かかる。頭が成熟するには、それからまた7年待たなければならないという。

➡1982年に、シュタイナー教育全般を学ぶ場として、東京の高田馬場に誕生したシュタイナーハウス。木目の看板が優しい。

⬅こんなふうに椅子を並べて、毎月1回、はじめてシュタイナーハウスをおとずれる人との、〝出会いの会〞が開かれます。

そして体が伸びようとしてがんばっているときに、無理やり数字を教えこんだり、読み書きを教えたりすることは、体の成長に害を及ぼす。また、感情が育つべき8歳から14歳の時期に、頭だけを使う抽象的なことを考えさせようとすることも、心の成長を歪めてしまう。そうしたことは、14歳を過ぎてからはじめればいい、というわけなんだね。

正直にいって、子供の成長過程をそんなふうにはっきり分けられるものかどうかは、ボクとしては疑問が残る。けれども、子供の伸び方をしっかりと見守って、何であれ子供が〝それ〞を必要としているときに、タイミングよくその前に出してやる、っていうことであれば、大賛成だな。

キミのバランスはくずれていないかな？

さて、こんなふうにシュタイナー教育というのは、頭と心と体のバランスや、子供の成長に合わせたタイミングを、大切にしているものであったんだね。それでは、その〝教育〞を支えている、シュタイナーの〝思想〞はどうなっているのだろうか。

残念ながら、そこまでは今回の取材ではわからなかった。でも、はじめにも書いたように、シュタイナーハウスの人たちを見ていると、この人たちがいまの世の中に本気で危機感を持っていて、何とか〝本当の自分〞を見つけ出したい、取りもどしたいと思っているらしいことは、伝わってきた。そしてシュタイナーという人は、この人たちにとって〝本当の自分〞を見つけた先輩であり、その思想はそれを見つけるための道を示してくれているらしい。

またまた〝らしい〞で、すまない。今回の記事では、モモの武器である〝大切なたったひとつのこと〞も、シュタイナー学校には〝なぜ試験や教科書がないか〞ということも、ほったらかしになってしまった。それでもシュタイナー教育に関して興味を持ってくれたなら、ぜひエンデや子安さんが書かれた本を読んでほしいな。忙しく立ち振舞う毎日を、フッと振り返ってみたくなるような何かを、発見できるかもしれない。

毎日毎日をコンピュータに明け、コンピュータに暮れているキミたち。〝頭と心と手足〞のバランスが気にならないか？　ボクはずいぶんと気になってきたぞ。

➡シュタイナーハウスで談笑する、酒井氏と森山さん。同じ教育者としての立場から、予定時間を過ぎても話は続きました。

INFORMATION

GOODS

■一瞬の空白、解放感がほしい!

近ごろ、鳩時計というものをあまり見かけなくなったよね。一定時刻になると鳩が出てきてポッポッポーって鳴くやつ。この『スモールワールド・音楽隊』は、デパートなどで見かけるからくり時計をそのまま家庭で楽しめるというもの。鳩時計とはちょっと違うが、人形が時刻を知らせてくれるという点では同じだ。しくみは、毎正時になるとメロディーとともにステージが左右に大きくせり出し、かわいい4人の人形が楽器の演奏をする。演奏が終わると、ステージは元に戻るのだ。

メロディーは静かな湖畔やメリーさんの羊など、誰もが知っているメルヘンチックな曲が時刻別に12曲設定されている。そうそう、午後11時から午前5時までは自動的にメロディーと動作が停止する機能がついているので、夜中に目が覚めるという心配は無用だ。

☗今度は腕時計で作ってほしいなあ。発売中。5万5000円[税別]㊂リズム時計工業(株)☎048-745-2205

■面倒くさがりやの人に

朝(もしくは夕方)、起きる。トイレに行く。そして、歯をみがく……というのが普通の人の起床時の行動だと思う。場合によっては起きて食べてまた寝て、起きて食べてまた寝て次の日を迎えるという人もいるだろうが、せめて歯みがきぐらいはしてほしいものだ。

さて、歯をみがくのはいいが、どうも歯ブラシに歯みがき粉をつける作業が面倒くさいという人には、エスエス製薬(株)から発売された『ラカルトデントビット』がうってつけ。歯ブラシの柄に液剤歯みがきが内蔵されているので、プッシュするだけでいつでもどこでも手軽に歯みがきができるというわけ。学校や職場、旅行先でもかさばらないから、携帯用としてもとっても役立つぞ。

☗本当に面倒くさかったら、歯もみがかないだろうけど。800円[税別]㊂エスエス製薬(株)☎03-668-4511

■これ1台でパーティーの主役に

ソニー(株)の『Mr.あいので』は、ボイスチェンジャー、ボイスメモリ機能を搭載した、アンプ、スピーカー内蔵マイクだ。しゃべると声が上下1オクターブまで自由に高低させられるのがボイスチェンジャー機能。「ア、ソーレ」、「よっ、待ってました」などのかけ声や、手拍子、ファンファーレ、ブザーなど12種類の効果音が出せるのがボイスメモリ機能だ。

ホームパーティーやカラオケなどのちょっとした集まりから、大がかりなパーティーまで、これ1台あれば盛り上がることまちがいなし。人気者になれるぞ。

☗ボディーの色は、赤と黄の2色だ。1万800円[税別]㊂ソニー(株)☎03-448-3311

■浴槽がスピーカーに変身!?

スピーカーには振動板が必要、というのはみんな知ってるよね。振動板とは、空気を振動させて音を出すもの。つまり、振動板なしではスピーカーの機能は果たせないのだ。ところがなんと、振動板を持たないスピーカーが三菱電機(株)より発売された。

名前を『ACT-1』、愛称を『スピーカーの素』というこの物体は、机や壁、窓やテーブル、果ては浴槽までをもスピーカーに変身させてしまう。何かにペタッと貼ることによって、その何かが振動板の役割を果たすというわけだ。

とにかく取り付ける場所は、どこでもいい。防滴形なので、電気製品だからといって水気を気にする必要もないし、簡易防磁構造採用だからテレビなどに取り付けても平気、平気。どんな場所で使用したらおもしろいか、あれこれ考えるのも楽しいね。

☗自分なりの取り付け場所を考えてみよう。9710円[税別]㊂三菱電機(株)☎03-218-2359

TOY & GAME

■犬と猫どっちが好き？　両方!

(株)ヨネザワのパーティールーム21といったら、高橋章子プロデュースのカードゲームが有名だ。毎回、意表をついたおもしろいゲームをわれわれに提供してくれる。で、その新商品が発売されたのだ。みんながだーい好きな犬や猫を、そのままカードゲームにした『CAT』と『DOG』がそれだ。

どちらもルールは簡単。『DOG』のほうは7並べふうの要領で進んでいく。ビーグルのあんこ、ニューファンドランドのハックルベリー、アラスカンマラミュートの雅姫(まい)、ヨークシャーテリアのチョミ、シェットランドシープドッグのジョンというメンバーでゲームは展開される。ジョンの骨カード、おあずけカード、チンチンカードなどユニークなカードも使えるぞ。出せるカードがないときには「昼寝ワン」とひと声吠えれば、パス1。D・O・Gがトランプの J・Q・Kに対応しているので、普通のトランプとしても遊ぶことができるのだ。

⬆こちらは『DOG』。犬のほうが好きだーい、という人に。どっちもかわいいけどね。1000円[税別]だ。

『CAT』はランディ、パメラ、シーザー、コマの4匹の猫が追いかけっこをするというもの。同じ種類の猫のカードを手、顔、おしりの順に出していき、一番早くカードがなくなった人が勝ち。毛づくろい、魚どろぼうのカードで場の猫を変えたり、ごろん、あそび、ごはんなど、逆まわりや1回休み、山札からカードをとらせていじわるをするなどの特殊カードもある。

それぞれにおちゃめでかわいい犬と猫の写真が使われていて、もう見ているだけで大満足。ペット好きな人には、こたえられないぞ。

⬆猫のほうが好きなら『CAT』。1200円[税別]問(株)ヨネザワパーティールーム21事業部☎03-861-6361

■バドワイザーと一緒に踊ろう

本物そっくりのバドワイザーの缶が、突然音楽にノッてペコペコ踊り出す。『のらくろロック』や『フラワーロック』を世に送り出した(株)タカラが、今度は『ミュージカン』なるものを登場させた。

手のひらにのる本物サイズの缶で、いつでもどこでも楽しいダンスを楽しむことができる。サングラスとヘッドホーンをはずせば、うっかり冷蔵庫で冷やしてしまいそうなほど、本物そっくり。

前に動く青メガネタイプ『ペコペコ』と、横に動く赤メガネタイプ『バイバイ』の2種類がある。楽しいインテリアとしても、友だちへのプレゼントとしても、最適だ。

⬆これは横に動く『バイバイ』だ。3500円[税別]問(株)タカラ☎03-546-1914

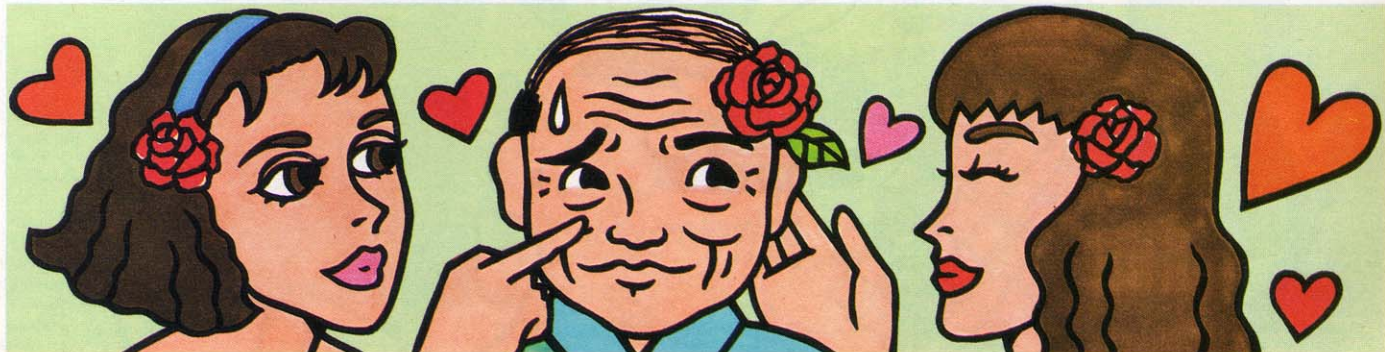
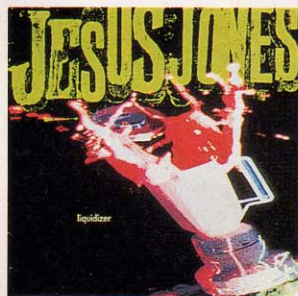
■ボード版テトリス登場!

なんと、あの『テトリス』のボード版ゲームが(株)トミーより発売された。基本的なルールは同じ。順番にルーレットボタンを押して、そこに出たブロックを置いていき、横のラインがそろえば得点となる。2つ以上のラインが同時にそろえば、さらに高得点が得られるぞ。ブロックは、全部で7種類。形もパソコンゲームのテトリスとまったく同じだ。

⬆パソコン版より余裕が感じられるようだがそうでもない。2500円[税別]問(株)トミー☎03-693-1031

ポイント表に従って、相手と自分のエリアをさえぎるカーソルを動かす。そのカーソルがどんどん迫ってきて、自分のエリア内にブロックを置けなくなったら負けだ。

今までパソコン版で鳴らしていたキミでも、このボード版で遊べば、また違った興奮が味わえるだろう。まさか、一緒に遊ぶ友だちがいないなんてこと、ないよね？

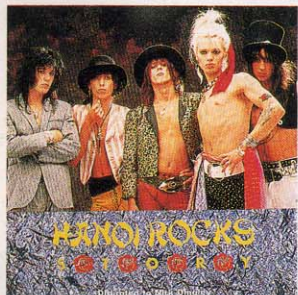
CD

リキダイザー　ジーザス・ジョーンズ

レコード会社に乗り込んで、契約しなきゃオフィスをぶっ壊すと脅した、というエピソードを持つジーザス・ジョーンズ。しかし、沈滞していたイギリスの音楽界を救うには、こういう個性的なブリティッシュロックのバンドが必要なのだ。

●東芝EMI
●発売中/3000円[税込]

アフェクション　リサ・スタンスフィールド

全英チャート１位となったことをはじめ、ヨーロッパ全土では大人気となっているリサ。聴かせる要素を持ったダンスミュージック、とでもいうのだろうか。今後はブリティッシュソウルを世界に広めることに大きく貢献していくだろう。

●BMGビクター
●発売中/3008円[税込]

ハノイ・ロックス・ストーリー　ハノイ・ロックス

すでに何枚かのベスト盤が出ているハノイだが、今度はいいぞ。曲と曲の間にはマイケル・モンローのインタビューが、そして12インチのみでしか聴くことのできなかった〝シェイクス〟も入っている。ビデオとレーザーディスクも同時発売だ！

●日本フォノグラム
●発売中/2256円[税込]

オーガナイズド・クライム　トリート

ここ数年の間は、アメリカで人気の、いわゆるポップなハードロックをやり続けていたトリートだが、今作はかなりハードになっている。ライブによってオーディエンスがハードな音を望んでいるとわかったからだという。ちゃんと考えているのね。

●日本フォノグラム
●発売中/2627円[税込]

ヘリテッジ　アース・ウインド&ファイアー

うーん、２年半ぶりの新譜だなあ。前作の延長線上ではあるけれど、なんと今回はラップを多用している。スタジオミュージシャンの起用や打ち込みが目立ち、グループというよりもリーダーのモーリス・ホワイトのソロに近いのでは？

●CBSソニー
●発売中/2300円[税込]

ヴァイオレーター　デペッシュ・モード

気がついたら結成10周年になってたのね。秋には来日予定といううれしいニュースとともに、ニューアルバムの世界同時発売が決定した。日本のみボーナスCDやダイアリーがついた、初回限定のスペシャルパッケージもある。

●アルファレコード
●３月19日発売/3008円[税込]

VIDEO

■リーサル・ウェポン2/炎の約束

2作目にいいものなし、というジンクスを破って登場したアクション映画だ。

なんたってノリがいい！ 前作にひきつづいてのブッツン刑事リッグスと、家庭をこよなく愛すマイホーム刑事マータフの、以前にもましての絶妙なコンビネーション。加えて今度はこのふたりにお調子者の脱税の証人がプラスされ、3人がまるで〝3ばか大将〟のようなコミカルでスピーディーなかけあいを見せてくれる。アクションシーンだってカーチェイスからヘリコプターとの銃撃戦と、サービス度満点。シリアスシーンじゃハラハラドキドキさせてくれるし、コメディーシーンじゃ大いに笑わせてくれるのだ。そう、アクションと笑いのブレンド具合がとってもイイわけ。

『ダイ・ハード』とまではいかないけど、それなりに伏線が効いた脚本がこの作品の成功といえましょう。ラストのキメのセリフもオフビートでイケルんだから！

●ワーナー・ホーム・ビデオ
●115分、1万6000円[税別]
●3月21日発売

■ダンボ

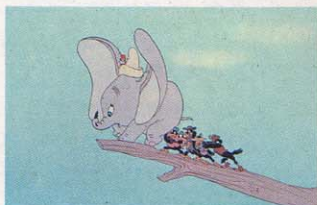
キミはスティーブン・スピルバーグの『1941』を見たか？ もしくはロバート・ゼメキスの『ロジャー・ラビット』は？ この2作品に共通して登場するキャラクターが、かわいい象の〝ダンボ〟ちゃん。

彼はサーカスの子象。歩くとふんづけそうな大きな耳のため、みんなの笑われ者。優しいママからも離され、いつもさびしそう。そんなダンボちゃんがネズミのティモシーにはげまされ、みごと空を飛べるまでを描いたファンタスチックなアニメーション。

も一、めちゃくちゃダンボちゃんがカーイイ！ ママとじゃれあうその仕草、悲しみにくれた青い瞳に大きな涙をためうなだれてる様子、ピンクの頬のピエロスタイル、空を飛んで得意気な表情、どれをとってもナデナデしたくなるようなかわいらしさ。永遠のアイドルってことが納得できる、さすがディズニーの生んだキャラクターであります。

●DHVジャパン
●63分、5600円[税別]
●3月15日発売

千倉真理の 映画も大好き！

トム・ハンクスと世界一のブス犬の映画です。去年、アメリカに行ってるとき、テレビのコマーシャルでサンザン流れていたのがこの作品。

ターナー&フーチ

学校でも会社でも、机の上をいつもキチッとしている男性って、いますよね。髪の毛もキチンと切りそろえてあって、いつもシャワーを浴びたばっかりです、って感じの、おりめ正しいオトコ。自分の世界を守り、人生を計画通りに歩いていこうとする、あまり、つき合ってもおもしろくない人間。

この『ターナー＆フーチ』では、トム・ハンクスがいわゆるマジメ人間のターナー捜査官を演じます。対するは、みごとなまでのブス犬、フーチ。本当にヨダレばかりたらしている、モノスゴイ形相をしたマスチフ犬なのです。

事件は小さな港町で起こります。船上で生活をしているおジイさんが殺され、事件を目撃していたのは、そのおジイさんの愛犬フーチだけらしい、ということになるのです。しかし、その犬が一筋ナワではいかん。見境なく人間に襲いかかるので、保険所にも見捨てられ、この事件を引き受けた、ターナーの家に居候することになるのですが、彼の整頓された家で、フーチは、思う存分のさばり、ターナーをうんざりさせてしまいます。だけど、そのやり取りの中で、ターナーは少しずつ変わっていって……。

⬆『ラッシー』や『ベンジー』とはひと味違う演技に拍手！

⬆3月中旬より、渋谷東急系にて、全国ロードショー。楽しいデートに最適かも。

キチョウメンな男と、ロクデモナイ犬の衝突と触れ合い。でも、これは見ている人たちに、何かを語りかけてくれるのです。生きていくときに、ある程度のいい加減さって、大切ですよね。女の子に生活を乱されてしまうことにビクビクしていたら、まともな恋だってできやしない。最近、増えてきたといわれる、変化を嫌う男の子たちにゼヒゼヒ見てもらいたい作品なのです。

そして、ターナーを見ていて、思ったことは「自分が変わる」ってなんてステキなことなんだろう、ってこと。この場合は、たまたま人と犬の出会いだったんだけど、人と人だって、出会いがあれば、何か少しでも影響を受ける部分ってあるはずですよね。そう考えると、こういうブス犬でもいいから、これからもいろんなコトに刺激され続けたい！

BOOKS

光栄ゲーム用語事典　シブサワ・コウ編

●光栄　●5000円[税込]

これは、光栄から発売された『信長の野望』や『水滸伝』などの、歴史シミュレーションゲームに登場する、ゲーム用語の事典である。人名、地名、コマンド、パラメータ、イベント、メッセージなどを中心に、約3700項目を50音順に網羅してあり、光栄の知られざる歴史や、なつかしい光栄初期のゲームも紹介されている。これ1冊で、光栄のすべてがわかってしまうという本。歴史の勉強にもなるぞ。

刻迷宮（ときめいきゅう）　高橋克彦

●徳間書店　●1400円[税込]

高橋克彦の作品には、フィクションでありながら、歴史上の人物が多く登場する。その作風はSF的でもあり、歴史の謎解きをしているようでもある。とにかくスケールが大きい。この本にもトロイ発掘のシュリーマンをはじめ、沖田総司、勝海舟、坂本龍馬などが次々に登場。しかも、古代ギリシャ神話の中に生きているのだ。これが真相なのではと思わせるほど、迫力ある展開が繰り広げられていく。

愛しのチロ　荒木経惟

●平凡社　●1280円[税込]

天才写真家、アラーキーとともに生活する愛しのチロ。生後4ヵ月のころに荒木家にやってきた、メス猫である。そして、チロ用カメラのチノン35～80を使って撮りためた写真集が、この『愛しのチロ』だ。その120点以上にもおよぶ写真の数々は、計算された芸術写真よりもはるかに温かく、そしてかなしいドキュメンタリーとして訴えかける。去る1月に亡くなった陽子夫人に捧げるかのように。

帯をとくフクスケ　荒俣宏

●中央公論社　●2600円[税込]

『帝都物語』で知られる荒俣宏だが、最近では博物学関係の著書が目立つ。奇妙なタイトルを掲げたこの本では、副題に『複製・偽物図像解読術』とあるように、複製、偽物の図像のみを対象にして、そこに含まれた真の意味を解読していこう、というもの。たとえば、福の神で知られるフクスケを表わす図像は数々あるが、それぞれに描かれ方は違っている。そこからいろいろな意味が感じとれるのだ。

NEWS

■第1回日本パソコンゲーム大会

（株）ゼネラルプロダクツ主催による『第1回日本パソコンゲーム大会』が、開催されるぞ。パネルディスカッション、クイズ大会、トークショーなどのイベントが企画され、豪華ゲストも多数。夜から朝にかけての、合宿もあるのだ。

開催日は1990年5月3日～4日。開催時間は3日がAM11:00～PM7:00。4日は、PM12:00～PM7:00。開催場所は、日本都市センターホール（東京・平河町）。入場料は1日のみが4000円、2日通しで7000円、合宿込みで1万5800円（すべて税込）。㊐（株）ゼネラルプロダクツ☎0422-22-1980

■ファルコム・フェスティバル'90

ファルコムファンのみなさま、お待たせしました。そう、『イース』シリーズなどでおなじみの日本ファルコムが、ついに初の大イベントを行なうのだ。内容は〝ミス・リリア〟グランプリ決定、J.D.Kバンドスペシャルライブ、プレゼントがいっぱいのゲーム大会、アニメ版イースの上映会など。たった2時間のあいだにこれだけのことをやってしまおうというのだ。これは、行かなきゃソンというもの。ぜひ友だちを誘って、ファルコム・ランドの世界を堪能しよう。

開催日は、1990年3月26日。開催時間は、PM4:00～PM6:00。開催場所は、新宿ルミネホールACT（東京・新宿）だ。問い合わせは、キングレコード（株）ファルコム・フェスティバル係☎03-945-2122

■ソニー『XVストーリー』キャンペーン

ソニー（株）では、1990年2月21日～4月21日の期間中にHB-F1XVを買った人に、もれなく『XVストーリーディスク』をプレゼント、というキャンペーンを実施する。

このXVストーリーディスクは、フロッピーディスク1枚。内容は、まず漫画家藤原カムイによる40種類の『らくらくアニメ』用素材を収録した、らくらくアニメストーリーパーツ集。これは3月下旬発売予定のらくらくアニメに対応する、データ集だ。

そして、F1シンセデータ集。これには、レベッカやプリンセス・プリンセスなどの、人気の楽曲データが収録されている。

もうひとつは、あかしろゲームとジャンケンゲームの2種類のゲーム。どちらもルールは単純だが、なかなか笑えるゲームだぞ。

これだけ充実した内容のディスクがおまけだなんて、もったいないような気がするなあ。HB-F1XVを買おうと思っていたキミは、ぜひこの期間にね！

⬆『らくらくアニメ』用のデータ集が、ぎっしり40種類も詰まっている。藤原カムイの絵もかわいーい。

PRESENT

①『HALゲームコレクションVol.1』には、HAL研究所の懐しいゲームが、いーっぱい。

②『首斬り館』のCDで、ゲームの感動を再び。名曲が全10曲、収められているぞ。

③クイズに正解すると、女の子が脱いでくれちゃう、エッチな『電脳学園』。

④いろいろなジャンルのクイズがぎっしり。『電脳学園』がそのまま本になったのだ。

⑤ドラクエ誕生の歴史がついに明かされる。迫真のドキュメントコミックだ。

1	HALゲームコレクションVol.1	5名
2	首斬り館CD	3名
3	電脳学園	3名
4	電脳学園EXTRA	5名
5	マンガ・ドラゴンクエストへの道	2名

今月のプレゼントは、ゲームソフトやCD、本、と盛りだくさん。

まず、(株)ブラザー工業から、『HALゲームコレクションVol.1』を5名に。そして(株)Bit²からは『首斬り館』のCDを、3名に。(株)ゼネラルプロダクツからは、『電脳学園』のソフトを3名と、『電脳学園EXTRA』の本を5名に。そして、(株)エニックスからは、『マンガ・ドラゴンクエストへの道』を2名にプレゼント。どれを選んでも損はないってぐらい、充実したものばかりだ。迷っちゃうよね。

さて、肝心なプレゼントの応募方法だ。5つのプレゼントの中でどれにするか決まったら、官製はがきに何月号の何がほしいかをはっきり書いて、右のあて先まで送ってね。締め切りは、4月8日。遅れないように、どんどんポストにいれましょう。みんなからのたくさんの応募、待っているからね。

◆あて先◆

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
インフォメーション
プレゼント係○○希望

ご・め・ん・な・さ・い

今月はなんと、ごめんなさいがありません。いつもいつも、こうありたいものですね。そういうわけで、今月は読者のみなさまにお願いなどをしてみようかな、と思います。

まず、バックナンバーについての問い合わせですが、これはMマガ編集部ではなく、アスキー直販部(☎03-486-7114)まで直接お電話してください。

それから、ゲームについてのご質問は、原則としてゲームの解き方やヒントなどは受け付けておりませんので、あらかじめご了承ください。

そして、Mマガ編集部あての郵便物について。どの係あてのものか明記されていないと無効になってしまう場合がありますので注意してください。これからもどんどんおたよりくださいね。

●私、サルを飼ってます。名前はオリバーです。オリバーは今、居酒屋でバイトしてますが、店では人気者のようです。

キミの将来と明日の日本を考えるページ

月刊MSX画報

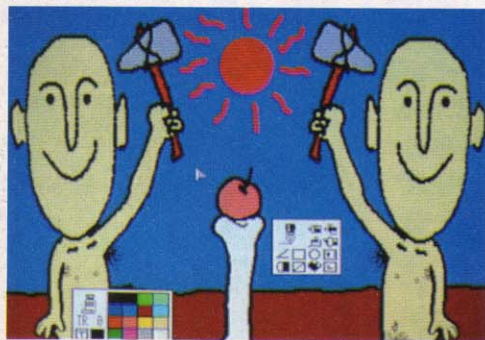
気になる銘柄を掲載
今月はこの株を買え

新連載 私のこの一本 第1回 首周クルブシ

⬅生活はデタラメだが、ソフトにはうるさい。いつもうるさいけど。

今月から始まったこのコーナー。Mマガ編集部の人が、思い出のソフトを語ってくれる夢の企画。第1回は不良エディター兼へなちょこイラストレーター(自称)の首周クルブシ。さあ、読んでくれ。

基本的にオレって人間は、あんまりゲームには興味ないワケ。だってゲームってさ、クリアーしちゃえばそれでおしまいでしょ。確かに感動はあるけど、一瞬だからね。だから、よっぽどいいゲームでなきゃプレイしないことにしているんですよ。そういう意味でオレとしては、ゲームよりもツールのほうが気になる存在だ。とくにグラフィックツールはオレの仕事に直接関係してくるものなので、けっこうチェックしてる。とはいってもオレの心を満たしてくれるツールは、はっきり言って今までなかった。だって、どれもこれも使えないものなんだから。操作性はいいけど対応しているスクリーンモードがひとつだけとかね。もうちょっとユーザーライクに作ってほしいわけ。でしょ？

ところがね、最近ビッツーから発売された『グラフサウルス』は、これまでのツールとは違っていた。4つのスクリーンモードに対応していて、なおかつ機能が充実している。とくに好感が持てるのが、MSX2+の自然画モードでグラフィックを作成することができるのだ。操作性もよく、テキパキ仕事ができる。究極ではないけど、秀逸ではあるんだから。思わず〝ちょっと仕事に使ってみようかな？〟なんて考えてる今日このごろだ。

⬆彼がチロチロッとマウスを動かすと、たちまちこんな絵が。

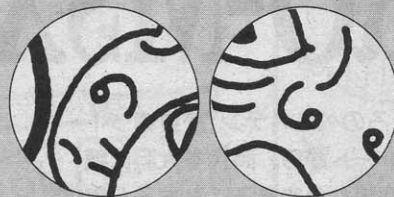
今月の目次

《今日のニュース》昨日、事件がありました。たいへんでした。でも、大丈夫です。

桜玉吉の 帰ってきた"おなじとこさがし"

さー、やってまいりました。全国800億とんで67人（予想）のおなじとこさがしファンのみなさん、巨匠桜玉吉がヒーヒー言いながら考えた、究極の難解コーナー。さーて、今月は難しいかなあ？　ところで２月号の問題ですけど、編集部内では「これ絶対ヒキョウだよなあ！　だれもわかんないよー」と、ブーイングの嵐でしたが、読者からの解答のなんと97パーセントが正解!!　なんでわかるんだろうね。

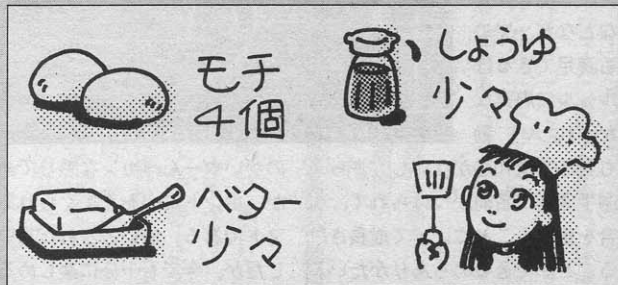
というわけで、下の２枚のイラストに共通する"おなじとこ"をはがきに書いて送ってちょうだい。図書券3000円分はだれの手に!?

先月の解答

すっげ一簡単でしたねえ、先月号の問題は。きっと玉吉先生も、心を入れかえたんでしょうね。２月号分の当選者は、富山県の片岡英昭さんと京都府の上川博喜さんです。おめでとさーん。

ピエールのお料理教室

●もちもちステーキ

ボンジュール！　ピエールでおます。このコーナー、かなりの人気を誇ってまして、とてもうれしいデース。今月は超カンタンでとってもデリーシャスな料理をご紹介いたしますでございます。だれにでも５分で作れます。これならママもオッケーですね。それでは材料から。

《材料》

《作り方》

①スーパーなどに売っているもちはそのままの大きさでけっこうです。もし、大きいようでしたら、適当に切ってください。
②フライパンを温めたら、バターを少し多めに入れてまんべんなくていねいに敷きます。
③フライパンにもちを入れ、ふたをします。
④そのまま２、３分待ちましょう。
⑤もちにちょっとコゲめがついたところでひっくり返します。
⑥そのまま２分ほど待ちましょう。
⑦もちの表面がカリカリになって、中がやわらかくなっていることを確認しましょう。箸を刺したりしてみるといいですね。
⑧もう一度バターを入れ、しょうゆを注ぎます。
⑨ジャーという音が、食欲をそそりますね。
⑩もちにしょうゆのコゲめがついたらできあがりです。
⑪後片づけもお忘れなく。

来月は"へろへろオムレツ"をお送りします。それでは。

●ボクは高３の男の子ですが、好きな人がいます。彼女は美人でスポーツが得意で、いい体してます。それでは。（↑なにが言いたいのか？）

《今日の街の話題》花が咲きました。みんな大喜びです。めずらしい種類です。なごみますね。

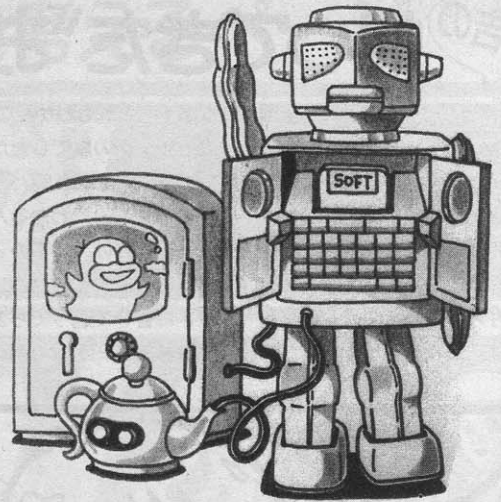
そんな、いきなり言われたって、なあ

RETRO-MSX

今月から新企画の"あのころのベストテン"が登場っ！当時のソフト売り上げチャートから、時代を大胆に読み取ってしまおーってぇ魂胆なのである。もちろん売り上げ上位イコールいいソフトなんて等式は成り立たないが、人気ソフトには時代を糧にする力があるのだ。

まさにコナミの全盛時代の'86年

あのころのベストテン '86年4月号

順位	タイトル	メーカー
1	グーニーズ	コナミ
2	イーガー皇帝の逆襲	コナミ
3	ハイドライド	T&Eソフト
4	スターフォース	ハドソン
5	ザ・ブラックオニキス	BPS/アスキー
6	コナミのサッカー	コナミ
7	聖拳アチョー	アイレム/アスキー
8	ランボー	パック・イン・ビデオ
9	ロードランナーⅡ	ソニー
10	ホール・イン・ワン・プロフェッショナル	HAL研究所

えーさてさて、いま音楽業界で一番の注目株は、スペイン系移民のマヌー・チャオさん率いる、おフランスの新進ロックグループ"マノ・ネグラ"で決まりってな感じでありますが、ひるがえってゲームソフト業界のトレンドは、さしずめパズルゲームあたりかな？

⬆『イーガー皇帝～』は超高難度で有名。

でも、シミュレーションやロールプレイング系の人気も依然根強いしねえ。うーむ。

と、ジャンルが多様化してる最近はなかなか時代の流れを読むのも難しいもんであるが、こと4年前の1986年に関しては、MSX界はもーアクションゲーム一色。RPGブームの兆しもチラリホラリと漂い始めてはいたものの、それでもアクション的要素が入っていなけりゃペケ。まさにアクション天国、上条恒彦もビックリ！である。

⬆これまた難しい『ロードランナーⅡ』。

このアクションゲーム人気をビシッと支えたのは、ほかならぬコナミ。この月も見事に1、2フィニッシュを飾るなど、コナミブランドこそユーザーにとっての安全保証マークになっていたのだ。

しっかし、今月のチャート（4ページだよ）にはアクション関係が少ない。良質のアクションゲームの登場がホントに待たれますな。

今月のレトロソフト

ダンクショット

1986 HAL研究所

ところで、スポーツもののソフトといったらコナミの定番のよーであるが、他メーカーの作品にもいい味出してるソフトが少なくない。今月紹介する『ダンクショット』は、その中でもかなり優秀なソフトだぞ。

⬆ほら、雰囲気出てるでしょ。いいなあ。

私ごとでキョーシュクであるが、筆者の私は小学生のころ、体育会系単細胞教師に毎朝のよーにバスケットボールをやらされてました。おかげでバスケットにはちとウルサイです。ワーワーギャーギャー。そのウルサイではありません。あ、つまんなかったですね。いや参った。後悔先に立たずってやつだな。

おっと、横道にそれている場合ではないのである。このソフトは3秒ルールやトラベリング、3点シュートなどなど、マニアも満足できるほどルールに忠実なのがうれしい。動きも自然で違和感がないし、さらに選手個別に名前がつけられて、試合を重ねることによって成長させることができるのもありがたい。

⬅これがいわゆるダンクショットなんだな。

ディフェンスが満足にできないのがいやーんバカンな感じであるが、ホントに心をくすぐられるソフトである。使い古された言い回しだが、今でも十分に楽しめる秀作なのだ。やってみなさい。

近未来ゲーム思考空間

先月に引き続き、ゲームにおける“店”のあり方、とくに今月は“市”を考え、それに関係する“会話”について述べましょう。

ロールプレイングゲームって、ファンタジーものが多いでしょう。そのゲームの時代背景うんぬんはあるにしても、どうして市を使わないのかな？　と思うんですよ。意外な場所で思わぬ掘り出し物を見つけたり、はたまたせっかく大枚はたいて手に入れた剣が、じつは全然使えないガラクタだったり。こう考えてみるとかなりゲーム向きの環境がそなわっているんだけどね。時間(たとえば“7”のつく日しか開かれない、みたいな)とのからみでイベントが起きるとか、なにか買うとお礼に情報が聞けたりとか、いいと思うんだけどなあ。

市の最大の長所は、なんといっても柔軟性にあるんじゃないか、と思うんですよ。本来の役割である“物を売る”だけじゃなく“情報も活用できる。シナリオの幅も広がるしね。なぜこんなにオイシイ素材に誰も手を出さないのか。そこいらへんを考えていただきたいなと、私は切に願うのです。

ところで、市と切っても切れないのが、会話ですね。「おやじさん、まけてよー」、「これ以上まけるとうちの商売あがったりよ」、といったように、つねに会話がからんでくるからね。そうそう、会話って要素はイベントの導火線に火をつける役割を持っているんだ。そう思うでしょ？　なんの情報も入手できないなら、プレイヤーは、いったい何をしたらいいのかわかんないからね。ところがこんな重要なものを、粗末に扱いがちなゲームないしはソフトハウスをよく見かける。話をすれば必ず同じ返事しか返ってこないのだ。こんなの人間じゃない！　まるでロボットだよ。

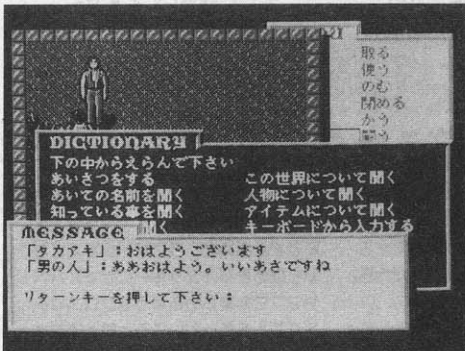
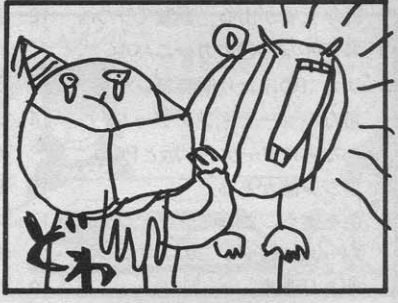
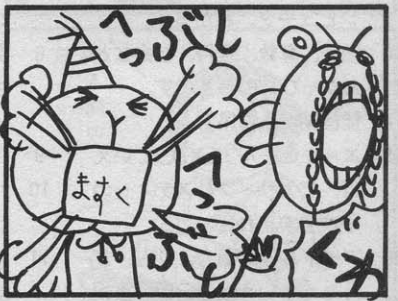
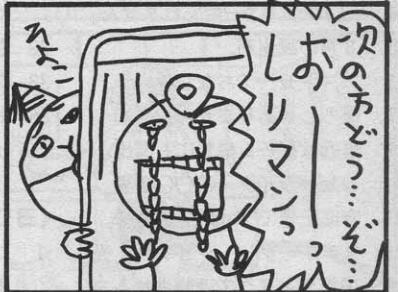
⬇ロボットじゃないんだから、もっと気のきいたことを言ってくれよなあ。

ところが、アルシスソフトウエアの『リバイバー』をプレイして、はっきり言って目からウロコが落ちた気分になった。市とは直接関係ないのだが、このゲームの会話のシステムはすごい。初めて会った人は「はじめまして」、2度目からは「こんにちは」と、あいさつが違う。それだけじゃない。一度聞いた情報をまた聞こうとすると、「もう、ちゃんと聞いてよね」とカリカリしながら話す。そしてしまいには、なにも教えてくれなくなるのだ。まるで人物ひとりひとりに“心”があるみたいなのだ。

プレイヤーが求めているのは、そこではないだろうか。グラフィックやサウンドがよくたって、それはあくまでゲームのメッキの部分だ。それをドーンとゲームのウリにするのは……、ねえ。

よし、それじゃあ来月は“ゲームの中の人々”と題して、話を進めていきましょうかね。そうそう、みんなからの意見、感想もお待ちしてますので、よろしくです。

⬆隠れた名作『リバイバー』。プレイして絶対ソンしない！

●初めてうなぎを食べました。とてもおいしかったです。蒲焼きです。食べたのは〝ヤマカガシ〟という種類のうなぎでした。（江藤淳・侍）

文学ノスヽメ

連載小説…『青春の白球』(激動編)
作：東京都　綾小路まどか

その夜、さちこはカフェ・オレまみれの体をシャワーで洗いながら、今日のへろ川の要求を心の中で繰り返していた。外は雨だった。

〝さちこ、頼みがある。この薬を、荒縄高校野球部のスポーツドリンクに、そっと混ぜてくれないか〟

バスタオル一枚のさちこは、ベッドに横になると、ボーッと窓の景色を眺めていた。外は雨だった。

「たしかにへろ川くんは私のステディ……バット、私は荒縄高校野球部のマネージャー。オオマイゴッド。私はどうしたらいいのプリーズ」

さちこは困惑の表情を浮かべながらもパジャマに着替え始めた。体はもう冷えきっている。と、そのとき、「さちこお、でんわよお」

母、るん子の声だ。

「なんでも村松くん、とか……」

ガーン！　荒縄高校野球部キャプテンの村松くん？(説明的)

「もしもし、さちこです」

平静を装ってはみたものの、動揺の色は隠せない。

「やー、おれおれ。明日、試合だけど、がんばろーぜ！　ガチャ」

言いたいことを言うと、勝手に受話器を切ってしまった村松。そんな青春丸出しの村松の明るさが、今のさちこの心と対照的で、切ないさちこであった。外はまだ雨だった。

※この物語はフィクションです。

《今日の天気》高気圧の影響でしょう。雲の動きはすごいです。注意しましょう。

●先日、映画を観に行きました。とてもよかったです。とくにポップコーンがうまいのなんのって。おまけによく眠れたし、言うことなしでした。

アタマのラジオ体操第2

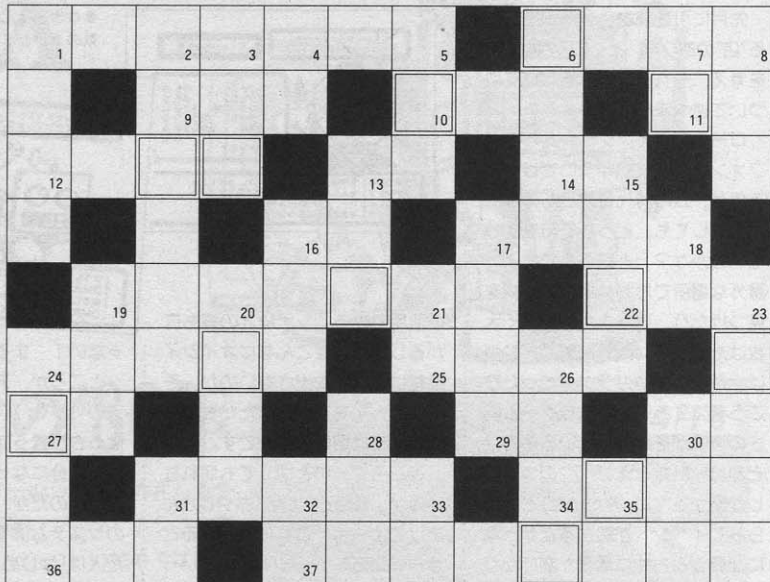
下のクロスワードを解き、二重枠に入った文字をうまく組み合わせて3つのソフトハウス名を作り出して、そのソフトハウスが発売したソフト名をそれぞれひとつずつ答えなさーい。ということ。

1		2	3	4		5	■	6◎		7	8
	■	9			■	10◎			■	11◎	
12		◎	◎	■	13		■	14	15	■	
	■		■	16		■	17			18	■
■	19		20		◎	21		■	22◎		23
24			◎		■	25		26		■	◎
27◎		■		■	28	■	29		■	30	
	■	31		32		33	■	34	35◎		
36			■	37				◎			

《タテのカギ》

1　Mマガの RPGマニア。というよりスケベな人、と言ったほうがわかるかな？
2　フランスの国旗。
3　頭の回転が速くて、口先がうまいこと。
4　「この〇〇は一生忘れません」
5　8月の誕生石。
6　エスキモーでおなじみ。
7　後ろじゃありません。
8　最近はゲーム業界にも進出、コピーライター〇〇〇重里。
13　音楽記号で"のばす"の意味。
15　スティーブン・ジョブス、光磁気ディスクで連想されるコンピュータ。わかる？
16　国語、算数、理科、社会など。
17　おかっぴきのことです。
18　琵琶湖がある県。
19　エルキュール・〇〇〇といえば、アガサ・クリスティーの小説ですよね。
20　アイドルは歌唱力よりも、どっちかというと〇〇〇〇重視。
21　毎年死者が出る、過激でソウルフルな〇〇のカーニバル。
23　ナムコのふたり同時プレイ可能なシューティングゲーム。ちなみにアーケード版とPCエンジン版がある。
24　色を塗ること。グラフィックツールには必ずこのアイコンがあります。
26　行動の目標。
28　バンドを題材にした、上條淳士のちょっと前の漫画。
30　日の丸をあげて祝いましょう。
31　スタジオパンサーの『神の〇〇』。
32　猫の代表的な名前。
33　飲むと死んじゃう。
35　ピカピカ、テカテカしてるね。

《ヨコのカギ》

1　コマネチが大活躍したオリンピックの開催地。
6　英語で第一人称の主格と所有格。まあ、ファジーってことですよ。
9　この率の第1位は北海道です。
10　バイオリンよりも、ちょっと大きい弦楽器。
11　ラメン田川はとり、ガスコン金矢はたつ。
12　原ヘルスの社長は、コレは宝だとCMで言ってます。
13　ランでもミキでもない人。
14　いい年して、まだ親の〇〇をかじってるの？
16　もぬけの〇〇。
17　スイカ割り、かごめかごめ、福笑いには欠かせません。
19　"オリーブの首飾り"が有名。
22　俗にいう"すっぴん"。
24　おそろいのトレーナー。
25　太郎、信人、理研といえば。
27　赤、青、緑、紫、黄、……。
29　生、老、病、死の苦しみのこと。〇〇八苦する、なんてよく言うでしょ。
30　「〇〇が白いね。博多美人？」
31　ホットドッグにかける、ケチャップじゃないほう。
34　「このままではやられてしまう。よし、総員〇〇〇〇だ」。
36　一休さんといえば、コレ。
37　四日市にあるソフトハウス。

先月号の解答　答えはグラディウスでした

いやあ、先月号のクロスワードは、かなり難しかったでしょ？　んもう、作った私でさえ「これ、わかんねえだろうなあ……」、なんて思ってましたから。ちなみに5つのゲーム名はイース、アラモ、ルーンワース、サーク、そしてグラディウスになるんですよ。というわけで、2月号分の当選者は、京都府の島原隆行さんと東京都の三輪威之さんです。おめでとうございます。これからはあまりオタッキーにせず、パパやママでも楽しめるようなクロスワードパズルを作っていこうと思ってますので、なにとぞよろしくね。では。

Mマガネットワーク

編集部に吹き荒れる『クォース』ブーム

昨夜11時半ごろ、MSXマガ編集部に『クォース』ブームが上陸しました。警察では今月9日発売に先立ち、Mマガ編集部がコナミに無理を言って借りたサンプル版に原因があると断定して捜査を進めています。クォースとは、上から押し寄せてくるブロックに、下からブロックの弾をぶつけて四角にして消滅させるといった、じつにシンプルなゲーム（本誌50ページ参照）。しかし、そのシンプルな魅力は担当編集者はおろか、編集者全員を魅了してしまうといった事態になったのです。

中毒症状がひどいのは、担当編集者の小林仁(20)と副編集長の金矢八十男(23ーサービス)。とくに小林は仕事とうそぶいて遊びまくりの毎日。進行の高橋敦子(そんなに若くない)はこの事態に激怒。しまいには小林に「原稿書いてから！」と語りながらクォースをプレイする。まあ、賛否両論あるものの、やはり節度をもって行動したいですね。

☗仕事すっぽかしでプレイしまくる編集者たち。後ろにいるのは、順番を待っているのである。

《今日の伝言》あなた！　今晩はあなたの好きな肉じゃがですよ。早く帰ってきてね。

MSX研究所

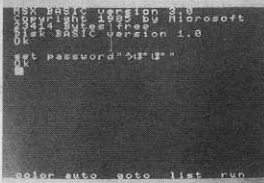
今月のMSX研究所のテーマは、〝MSXの隠された機能を探る！〟といった、ちょっとテクニカルな内容でお送りする。あ、でも言っときますけど、今回紹介するのはマシン語とか、スロット構成とか、CPU高速化がどーのこーのとかいった、難しいことではない。単なるお遊びコマンドなので、怒らないように。私のことは遊びだったのね！ ってそーゆーのでもない。では、そのコマンドを紹介しよう。

SET PASSWORD

これが今回紹介する、MSXのシークレットコマンドだ。え、こんなの知ってる？ だいたい、こんなコマンドはベーシックの文法書にも載ってるって？ まあ、そんな固いことは言うな。最近MSXを手にいれたユーザーのなかには、これ、知らない人も結構いるんですってよ(突然奥さま調)。

このコマンドの働きは、パスワードを設定することによって、次回から設定したそのパスワードを打ち込まない限り、本体のシステムが立ち上がらないようにする命令なのだ。たとえばパスワードを〝うぽぽ〟とか設定すると(書式ではSET PASSWORD〝うぽぽ〟とするだけでオーケー)、次回からMSXを動かそうとするときにタイトル画面のときに〝うぽぽ〟と打ち込まないと、MSXは最初のタイトル画面を表示したあと何にも反応しなくなってしまうのだ。つまり、〝うぽぽ〟というカギを知らない限り、他人にはMSXという金庫が開けられなくなる(動かせなくなる)わけだな（解除するときはSET PASSWORDと打ち込むこと)。

ただマヌケなことに、この私は「自分で設定したパスワードを忘れてしまった」ことがあった。こういった場合に備え、MSXには GRAPH キーと STOP キーを同時に押しながら立ち上げるとパスワードが解除できる機能があるのだが、それも知らなかった私は2週間近くMSXが使えなかった。諸君も気をつけよう。

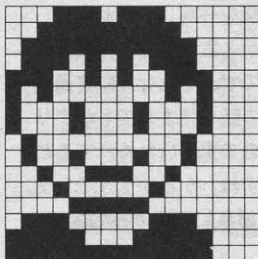
☗これがパスワード受け付け状態のMSXタイトル画面。

☗BASICでこのコマンドを打ち込めば、パスワードの設定完了。

●宝くじを買いました。1等前後賞合わせて1億円のやつです。楽しみです。ところで、当たると何がもらえるのですか？

ドットおたく吉田のドットクイズ!!

よーし、今月もガンガンいこう。といっても1問だけど。まあ、あんまりかたいコト言わないで。そうそう、来月からパワーアップするぞ。どうパワーアップするかは、今はナイショ。んもう、せっかちなんだから～ん。先月号の解答は来月号で掲載しますのでよろしく。

問題

右のドット絵は、人です。そこで問題。この16×16ドット内の好きなところにドットを加えて、この人が驚いてるようにしてください。ただし、加えるドット数は、できるだけ少ないほうがいいのです。

土手の柳は風まかせ〜とくらぁ

〝春眠暁を覚えず〟ではないですが、最近はふとんから出るのがつらくて困ってしまいます。自分の肌で温めたふとんのぬくもりは、まるで私に「もっと寝ていてよ」、なんてささやいているかのようです。私は朝食をとりません。本当は毎日ちゃんと朝食をとり、今日にそなえたいな、なんて思うんですけど、いかんせん起きるのは午後。どうしても朝食が昼食になってしまうんです。んで、ミルクティーを飲みながら、人間関係がグチャグチャな昼のドラマを観てから会社に行きます。

編集部ではゲームをし、夕食をとったら遊んで帰ります。出社が遅いから、どうしても帰りが遅くなるんですよねえ。帰宅後は夜食を作ったり、ゲームしたり、テレビ観たりしています。

気がつくと朝。仕方がないから寝ないで会社に行こうと心を鬼にしてふとんにもぐり込みます。これが私の1日です。

問：〝私〟の悪い点を述べよ。

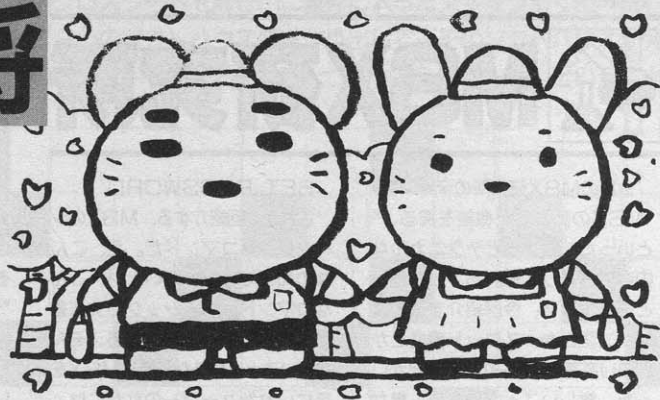
（答えは欄外にあります）

あて先はここ

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
月刊MSX画報
私は人面犬に会いました係

《答え》〝私〟の頭が悪いのです。(15点)

パンパカ大将

おたより万歳

やっぱり火星にタコは住んでいないらしい。宇宙人からのおたよりがMマガに届く日を楽しみにしてます。書いてよね。

ぼくは昔、そう、小学生と呼ばれていたころ、何をしたのか覚えていない。なぜだろう？
　なんでも、1年生のときはクラスの女子の3分の2がぼくのことを好きだったと言っている。いやー、もったいない。それを知っていれば人生かわったかもしれなかったのに。今となっては、あとのカーニバルだよん。

（千葉県　アセンブラ）

♨ふふん、ペンネームがいただけないけれど、内容は……もっといただけないなあ。そんなにモテたなら、本名を載せてもええじゃないかとも思えるけれど、ペンネームを使うところをみると、やはりウソなんでしょ。本名が載ってはまずいんでしょ。1年生のときモテたのが事実でも、今はどうなのだ？　子供のころ容姿が整っている人は大人になってから崩壊する場合が多いと聞きます。
　ペンネームであることをいいことに積極的にいじめてしまった。そういえば、このごろペンネームを使っておたよりを書く読者が減りつつあります。どっちがいいとは言わないけれど、インパクトのあるペンネームだと編集部でもすぐ覚えてしまうことが多く、キミたちの知らないところで名前を呼ばれていることだってあるのだよ。気をつけたまえ。

気をつけている編集者

このおたよりは誌上で発表されるものもありますが、やはりウケを狙わないとだめなのでしょうか。たまにはまじめなおたよりを1通くらいのせてもいいと思うのですが……。それとも、そういうおたよりは、重要な編集資料となるのでしょうか。それならそれでいいけど。

（愛知県　長崎　敏也）

♨なーんと。こ、これはホンネとタテマエがあーして、こーして、ええっと……困った。おたよりはすべて資料となります。これはホントです。ウケを狙うっていうのは、うーん、どうかな。狙ってないのに、編集部で勝手にウケてしまい採用してしまったり、逆に狙いすぎて見事にハズしてしまったり、いろいろあるからなあ。編集部には、頭を分解してもとに戻したらネジが3本余ったような人もいるわけです。そんな人に普通のウケ狙いの話を読ませてもかすりもしないのです。ひねくれてるともいいますね。かわいそうでしょ。

ネジも部品も足りなかった編集者

2月号の"パンパカ大将"のサブタイトルの"おたより万歳"の下に書いてあるのはどーゆー意味があるんだ？　ひょっとして富山県からのはがきが月に2、3通しか来ないのだろうか？　そいつはいかん！　富山県人よ立ち上がるのだ！　そーいってる私もMマガを読みはじめて2年ほどになるが、まだ2、3通しか出した覚えがないぞ（どーも、すみません）。

（富山県　西川　健一）

♨うれしい。そんなところまで読んでいてくれるなんて。でもね、富山県からのおたよりが少ないとかそんなことではないのです。富山県に住んでいる友だちが「手紙書くからね」と言ってから実際に手紙がくるまでに1年かかった、ということがありまして、そのいいわけが「アンカレッジ経由だから時間がかかるのよ」というものだったのです。許せん。しかし、Mマガとなんの関係もない自分の友だちのことをこういうところに書くことも許せん、というんでしょ。いやっはっはっは、よくあることだよ。購読2年で2、3通なんて一のもよくあることだよ。お互いさまってことで、責めるのはやめましょう。

まるく収めたつもりの編集者

大学落ちたらなんとかして。
（千葉県　酒井　貞行）

♨受験生からのせっぱつまったおたよりが目につきます。でも、なんとかしてと言われてもなんともなりませんな、これは。自分でなんとかして、そしてなんとかなってください。そして、なんとかなったよ、というおたよりがくれば、ああ、なんとかなったんだな、とかなんとか思うはずです。

なんとか返事を書いた編集者

●うちのアパートの前にいつもおまわりさんが立ってます。ときどきパトカーごといます。なにもした覚えはないけど緊張するな。

●お母さん、留守番電話にはメッセージだけを入れてください。歌はいりません。

絵描き歌の募集です

今月号のおたよりに"かわいいコックさん"が登場しましたが、そういったメジャーなものからマイナーなものまで、知っている絵描き歌を募集します。募集してどうするかというと、編集部で遊ぶのです。うそです。それではあまりに暗すぎます。たくさんいいものが集まれば、ちゃんと紹介しますよ。1通もこない、あるいはあまりにいただけないものばかり……なんてときは、ええっと、なにごともなかったフリをすることにしましょう。はつはつはつ。

それから、"かわいいコックさん"を見ると、かわいいというより、なにやら怖くなってしまったものですが、その理由を解明していただきたい。

夜食の"わくわくチャー飯"はうれしかったなあ。さすがはMマガ、こーゆーことはこれからもどんどんと、ハデにやっていきたいですね(やってほしいということです)。寒くてつらい季節ですが、風邪をひいたりしないようにがんばってください。

(愛知県　山下　孝志)

♨このメニューはけっこう評判が良かったですね。ほかの読者からも同じようなはがきをいただきました。みんな、ホントに作って食べたんでしょーね!?

寒くてつらい季節にいただいたおはがきを4月号に載せていいのかどうか……しかし、大雪で転びまくったので、そんな配慮はなくしてしまいました。ああ、体が痛い。あそこで元気よく走りまわっている〇〇さんだって、じつはあざがあるのだ。さっき見せびらかしていたからまちがいない。会社に電話をかけて助けを呼ぶ、いえ、呼びつける女性もいるのです。やるなあ。雪に慣れ親しんでいるみなさん、雪の上をスキップできるまでとはいいませんので、せめて転ばずに歩くコツやらをおしえてください。この号が本屋さんに並ぶころには寒さも緩んでいるだろうけれど、異常気象で真夏に雪が降るとか、そんなバカなことが起きたときに備えたいと思います。ああ、シャレにならない……。

雨の日ですら転んでいる編集者

僕の買ってきたゲームはほとんど両親がやっている。僕はなんなんだ?

(神奈川県　守屋　浩一)

♨いいなあ。うちにゲーマーがふたりもいて。いちいち会社に出てきてゲームしたり、原稿書いたりしなくて済むもん。あとはカメラマンさえ出張してきてくれれば、マップの撮影もできるしね、さっちゃん。え、そういうことじゃないの? んー、でもいいじゃないの、家族でゲームできるなんて。

でも、両親がやるゲームってどんなのだろう。囲碁とかパズルとかかな。でも、キミが買ってきたゲームをやってしまうわけだから、アクションやシューティングなんかもあったりするかもね。

でも、年寄りの人って意外に反射神経がすぐれているのだ。あっという間にすーぐうまくなっちゃうんだから。今はもういない江守依子もスピード狂だったし。それに……え? 江守さん毎月読んでるの? それではこのへんで。また来月もよろしくね、うふーん。わー、誰が書いたかわかっちゃうーん。くねくね。

まっすぐ立っていられない編集者

棒が1本あったとさ、カエルかな? カエルじゃないよ、アヒルだよ……。あっというまにかわいいコックさん! 昔は道路いっぱいに落書きしたものですが、最近見かけません。

(長崎県　イソギンチャク)

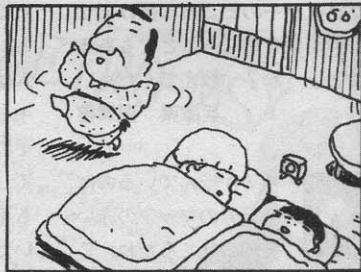
♨そーいえば見かけません。どうでもいいけど、"かわいいコックさん"ってそんなに簡単に終わる歌じゃなかったよね。6月6日に雨がざーざー降ってきたり、三角定規とかコッペぱんとかいろいろ出てきたように記憶してますけど。正確には覚えてないので、今年やっと成人式を迎えたロンドン小林に聞いてみたところ「そんなの知らん」とな。こ、こいつ、年だけ20歳で中身はおやじだと思っていたのに。すると、"へのへのもへじ"の女の子バージョンとかおちゃらけ者バージョンも知らないのだろうか? うーん。

成人式ってなに? の編集者

いちいちよんでたんじゃたいへんでしょう。だからかかないから、はやいとこしごとしなさい。おわり。

(宮城県　おばな　みつる)

♨だからさ、それが仕事なんだってば。おたよりを書いてくれないことには仕事にならないんだよーっ。それに、少しは漢字を使ってくださいよ。学校で習ったものだけでいいんだからさあ。

じつはひらがな好きの編集者

ええいっ、読者からのおたよりにはみんな目を通していると何度も書いているのに、それなのにいまでもくるんだな。ホントに読んでますか、って。ホントだもの。編集部に届くまでにボロボロになって、郵便局からの"ごめんなさい"というメッセージ付きのはがきだって、人に見せられないようなシールの貼ってあるはがきだって、届きさえすればきちんと読んでいるのだ。安心してちょーだい。だから、ああしてほしいとかこんな企画があればいいのに、なんていうご意見があれば書いてくださいね。待ってます。

〈あて先〉
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
そしてパンパカ大将係

●うちのアパートの前にいつもおまわりさんが立っています。郵便物を落としたら目が合ってしまった。容疑者になった気がして泣きたくなった。

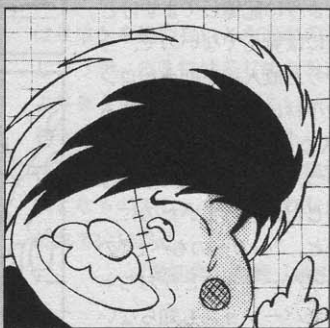
●マイケル・ジャクソンの顔よりジャネット・ジャクソンの顔のほうがずっと怖い。

全国の悩める少年少女に愛の手を！

MSX人生相談

人生相談ご指南役 もりもり博士のお言葉

この世にゲームがあるかぎり、悩みのタネはつきない。その悩みをひとつでも多く解決するのが私の使命だと思っている。遠慮はいらないよ。どんなことでもいいからどんどん相談してくれたまえ。

サーク

聖域への裏ルートの洞窟を探索しているんですが、先に進めなくなってしまいました。赤い宝石も、王家の紋章も持っているのに、ロックバイターのところに行けません。何かやり残したことでもあるのでしょうか？　教えてください。

兵庫県　栗津啓

キミが悩んでいるのは、2月号のマップの赤い矢印のところだね。この場所からロックバイターのところへ移動するには、あるアイテムが必要なんだ。それを持っているのは、ノルマナの町長さんなんだけど……、何度話をしてもくれないって？　ふむふむ。だとすると、やはりキミはなにかをやり残している。もっとこの町に貢献しなくてはいけないね。なになに、貢献することがないって？　ごもっとも、今この町にとくに困っている人はいないようだ。しかし、仮にキミが若気の至りで過ちを犯し、それによって、町中の人が迷惑してしまう、なんてことが起こっても不思議じゃないよね。自分で蒔いた種を自分で刈り取る、なんてのもたまにはいいんじゃないのかな。なにをやるかわかったかい？

マイト・アンド・マジック・ブック2

いちばん最後も最後、スクエアレイクの洞窟のもっとも奥、これさえ打ち込めばゲーム終了だ!!　というところでつまってしまって、もう2ヵ月……。何を打ち込めばいいかは知っているものの、打ち込む順番がわからない。24回も、あの気が遠くなるようなマップを突破して、1回ずつ試すなんてとてもそんな気にはなれません。だから、だから！　ぜひ教えてください！　ヒントだけでも!!

福岡県　水城徹

ここはそんなに難しくはなかったはずなんだけどなぁ。まぁしかし、一度悩んでしまうと、単純なことに気がつかなくなってしまうということはよくあることだからね。では、ヒントを教えてあげよう。で、キミは何を打ち込めばいいかはわかってるんだよね。24という数字を書いているから、答えがアルファベット4文字だということもわかっているわけだ。わからないのはその順番、ってことなんだろうけど、深く考えすぎなんじゃないかな？　意味のない順序になっているわけはないのだから、考えられるのはその成立年代順に決まっている。マニュアルをもういちど読んでごらん。

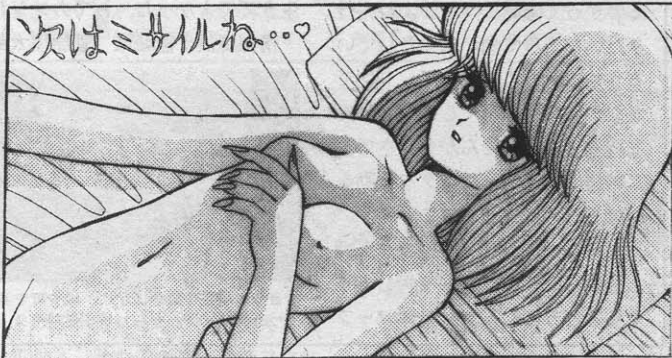
悩み疲れたらはがきちょーだい

このコーナーでは皆様からの質問をお待ちしております。アドベンチャーゲームの謎の解き方、シューティングゲームのボスの倒し方など、わからないことなら何でもけっこうです。電脳心理学博士、ペーター・F・もりもり博士がやさしくお答えします。

ランス

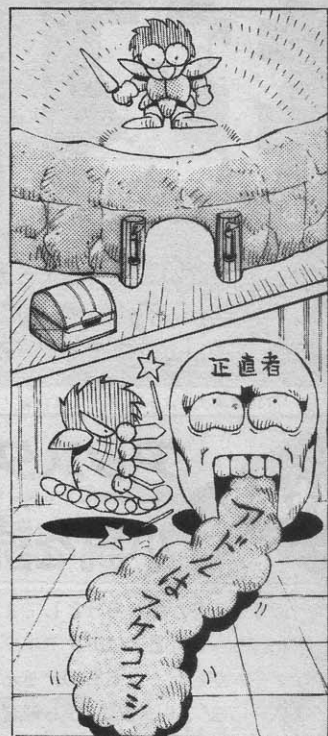
コマンドの中に魔法っていうのがあるのに、うちのランスはちっとも呪文を唱えてくれません。最初はレベルを上げれば覚えてくれるだろうと思っていたんですが、いつまでたっても覚えそうな気配はなく、といってこの町には魔法を売っているお店もなさそうです。いったいどこで呪文を覚えるんですか？　教えてください。

東京都　弓野彰行

キミはアシスタントのシィルが魔法使いだということを忘れてはいないかい？　そう、呪文はすべて彼女から教えてもらうんだ。ただし、ふつうに話をするだけではだめ。呪文を身につけるにはある特殊な行為が必要だ。その行為とは、ずばりエッチ！　彼女とひとつになることで彼女の力の一部を譲り受けるわけだね。そして、この行為に至る手順によって呪文の種類が異なってくる。コマンドの頭文字を並べて手順を説明するとしよう。〝愛胸Ｘバ〟でマジックミサイルの呪文、〝愛胸Ｘ正〟でヒーリングの呪文、〝愛愛バ〟でダウンの呪文、〝愛愛XXバ〟でダウンロックの呪文、〝愛愛XX正〟でリーダーの呪文をそれぞれ授かることができる。効果は自分で試してみてくれ。

イースII

３匹目の大ボスが強くて、なかなか倒せません。で、なんでやっつけられへんのかと思ったら、鉄鉱石を見つけてへんからやったんです。そんでお願いです、鉄鉱石のあるとこを教えてください。今、必死で探してるんですがなかなか見つかりません。はやくサルモンの神殿に行きたいんです。ついでに大ボスを一発で倒せるような技があったらそれも教えてください。

大阪府　今荘和枝

このゲームはマップが果てしなく広いからね。けっこう探し忘れることが多いんだ。鉄鉱石がある場所も一度は通ったことがあるはずだよ。もちろんそのときは気がつかなかったわけだけどね。その場所は坑道の地下２階。セルセタの花とかがあったところだね。ライトの魔法を使用しながら歩き回れば、今まで気がつかなかった入り口を発見するはずだよ。鉄鉱石を見つけたら、町の武器屋にわたして鎧を作ってもらおう。いい鎧を買って、防御力さえ上げれば３番目のボスにてこずることはないと思うよ。ちなみにこのボスを倒すコツは、ミミズを口の中に戻すときだけ狙うこと、それ以外のときは、逃げ回ったほうがいいだろう。

愛のイラストコーナー!!

このコーナーではみなさまのイラストを募集中です。採用された方には図書券3000円分を差し上げています。どしどし送ってくださいね。

⬅うーん、うまいなあ。つぼを押さえているよな。京都府、三浦一誠の作品。

⬅先月に引き続き、今月も戸塚ぎーちのイラストを紹介してしまおう。海外にもエヘン虫ってのはいるらしいぞ。

⬆タイトーのゲーセンにいつもいるから懐かしくない。福島県、岡田リラの作品。

⬅なんともシュール……。埼玉県、中山千代の作品。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
月刊MSX画報 人生相談係

技あり一本

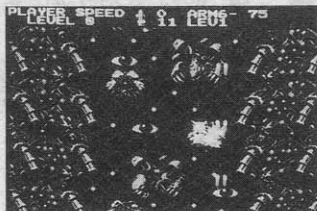
MSXゲーム指南

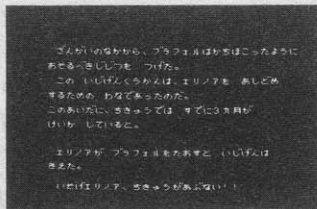
ごめんください。あ、ちょっといいですか。奥さん、技あり一本ってご存じですか。知らない? あー、奥さん絶対ソンしてますよ。それじゃあ今日はサービスだ。特別に技のサンプルを差し上げますんで、これをちょっと使ってみてくださいよ。かなりいいですから。

●これからもよい記事作りに励んでください。白組がんばれ。(南極観測隊)

技あり アレスタ2
小説を読んでるみたい

ようやく冬が終わろうとしてますが、こういうときはアクティブなゲームがしたくなるもの。そんな気分には『アレスタ2』がお似合いですね(かなり強引)。これまでいろいろこのゲームの技を掲載してきたので、もうネタがないだろう、と思っていたら、まだあるんですよ。さすがサービス精神旺盛なコンパイルです。

まずはフツーにプレイしましょう。そしてエリア4のボスを倒すのです。えっ、そこまでいかないって? そこをなんとか、がんばってください。クリアーすると、〝デモディスクを入れ……〞と表示されます。ここでSELECTキーを押すと、こりゃビックリ!! デモの内容が文章となって表示されるではありませんか! また、エリア8のボスを倒したときに同じことをすると、エンディングの内容がでてくるのだ。オー、イエー。

情報提供:長野県　ギリアン

⬆とりあえずエリア4のボスを倒すのだ。

⬆おお、こんなふうに表示されるのか。これもなかなか趣があってグーだな。

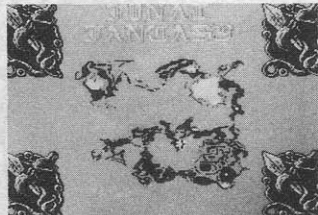
ガイゼルをうしなったバーガントは　すでにてきではなく、ちきゅうは　すくわれた。
にんむをはたしたエリノアを、なかまたちは　あたたかくむかえたが、かのじょのこころは　はれなかった。
そしてエリノアはしらなかった。
うみにちった　ちちおやにはなをたむけた、そのちかくにバーガントのローザが　にげのびていたことを...
ものがたりはまだ、おわっていないのかもしれない。

➡これがエリア8のボスを倒したあとに技をかけたとき。なんだか続編ができそうな気配がするんだけどなあ。

技あり ファイナルファンタジー
私は今、ここにいる

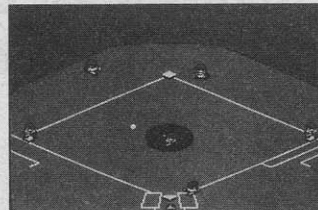
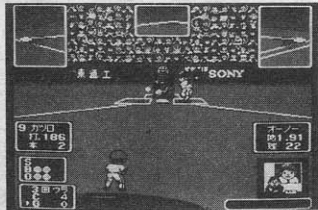
RPGってさー、今自分がどこにいるのかって確認しづらいよね。行きたいところに向かおうとしているうちに迷ってしまって、トンでもない敵にやられてしまう。そんな経験、ありませんか? さて、この技はそういったムダな行動を避けるためにはもってこいです。

ゲーム中に、リターンキーを押しながらSELECTキーを押します。するとどうでしょう。全体マップが表示されるではありませんか。生きててよかった、ってカンジね。

情報提供:宮城県　菅原慎太郎

⬆自分の現在位置のほかに、城や町や洞くつの場所までわかっちゃう便利モノ。

有効 PLAYBALLⅢ
だれでも打てるのよー

センター方向から見た画面のときのみ有効です。攻撃側になったら打者のバットを振り切った状態にするだけでいいんです。すると、まか不思議!! ストライクのコースにきた球を絶対に打つことができるんですよ。つまり、バットを振らなくても球が打てるということになりますね。しかし、どうしてだろう……。まさか、見えないスイングだったりして。ただし、あまり長打は期待できないみたいですけどね。あーん、がっかり。

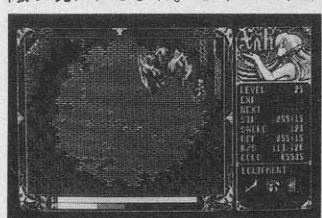
情報提供:北海道　石橋紀男

⬆ストライクボールは逃さない。それがプロってもんでしょ、きっとね。

⬆空振りしたな、なんてピッチャーは油断してるけど、そうはいかないんだよー。

《シュヴァルツシルト》エンディング終了後、ESCキーを押すと……。

有効 サーク エレメンタル攻略法だ

うーむ、あいかわらず『サーク』に関する技がドサドサと送られてきています。ということは、つまりプレイした人がたくさんいる、ということになるのでしょうか。

ところでサークにはヒキョウな敵が現われるよね。とくにヒキョウなのが、あの合体エレメンタル。でも意外や意外、じつはスンナリ勝てるんですよ、これが。

下の写真の位置でチョコチョコッと攻撃していれば、ノーダメージで合体するぞ。いけいけー！

情報提供：滋賀県　杉田正彦

☗ここで、敵が近づいてくるのを待ち、ヒジのあたりを攻撃するといいんだよ。

☗合体したら後ろにまわりこんで背中に攻撃すると、けっこう楽チンなのよ。

効果 サーク そんなに怒っちゃいやーん

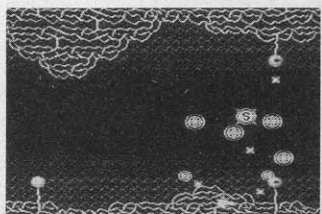
先月号に〝エリスの上手な泣かせ方〟を掲載したところ、けっこう反響がありました。ありがたいことです。で、味をしめまして、今月は〝エリスの上手な怒らせ方〟と題しまして、お贈りいたします。

序盤戦、フレイが魔物に襲われて倒れているよね。本来は彼女を背負って医者に行くべきなんだけど、医者の前に村長の家(つまりエリスの家だ)に行くのだ。そうすると期待どおり怒ってくれます。それにしても勇者はつらいね。

☗おおエリス、怒った顔も素敵だぜハニー。

情報提供：神奈川県　馬場武徳

効果 吉田建設 無敵コマンド発見さる!

以前『吉田建設』のコマンドをいくつか掲載しましたが、覚えてますか？　それで今月は最強コマンド〝無敵〟を紹介しましょう。手前ミソですけどね。

まずゲームを始めます。そうしたら F1 キーを押してポーズをかけます。よろしいですか？　ここで以下のコマンドを入力します。

NAKAI_MIHO

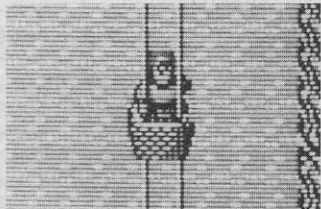
F1 キーでポーズを解除すると無敵になってるんですよ。コマンド中の〝_〟はスペースですよ。

情報提供：神奈川県　岩浅裕一

☗敵や弾にガンガン当たっても大丈夫。壁だってすり抜けちゃうんだよ。やるぅ。

教育的指導 サーク 今月も笑ってもらいます

先月の〝踊る主人公〟はどうでしたか？　けっこうおもしろかったでしょ。サークはネタがつきないなあ。というわけで今月も読者を笑わせようというわけなんです。

まずゴンドラに乗ります。そのとき、スペースキーを押しながら動かすと、首を上下に振りながら移動します。止まっているときに左右のカーソルキーを押すと、これまた首を振るんですよ。手は意味なく動いてるし、なんかマヌケで笑えるんですよねえ。

情報提供：神奈川県　馬場武徳

☗せっせと行動する主人公。しかしその行動の意味はない。かなりマヌーだぁ。

☗こうして闘ってるときは、なかなかイイ男なのにね。二枚目半ってやつか？

●MSX画報でレトロゲームの技あり一本みたいなのをやってほしいんですけど、だめですか？（鬼瓦鉄平・ダフ屋）

キミも有段者をめざせ!

このコーナーではMSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、そのほかなんでも募集しているのだ。誌面に採用された人には全員、1000円相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(－1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点とったあかつきには有段者とみなされ、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。最近、ちょっとパワー不足なので、みんなもがんばって送ってクレイジークライマー。

はがきの書き方

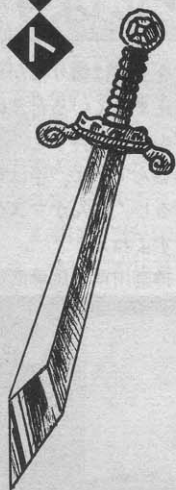
グラディウス2
第2スロットにQバートを差す!
ゲーム中 F1 でポーズをかける
① フル・パワーアップ
LARS18TH ↲ リターン
② ステージスキップ
NEMESIS ↲
③ 一定時間無敵
METALION ↲
と入力し、F1 でポーズを解除!
●パロディウス1本ちょーだい!
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎　03-486-1824

107 24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

《野球道》試合中、CTRL キーを押すと、試合進行がかなり早くなるよ。

MAP & DATA LIBRARY

マイト・アンド・マジックブック2

アイテムリスト

またまた新コーナーが誕生したのだ。このページは、タイトルがしめしているように、マップやデータ表など資料的価値の高いものをドーンと紹介してしまおうというものだ。今回は『マイト・アンド・マジック・ブック2』のアイテムデータを公開してしまうぞ!!

名称	分類	装備可能職種	装着効果	使用効果	価格	強度
Accurate Swd	武片	騎戦射——盗——	accur +10	no	4000	10
Acidic Sword	武片	騎戦射——盗——	acid +15	魔3-1 Acid Stream	4000	10
Ancient Bow	武飛	騎戦射—————	accur +15	speed +15	200000	35
Acid Shield	盾	騎戦—僧—盗—蛮	acid +15	no	2000	3
Antidote Ale	薬品	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	僧3-3 Cure Poison	1000	—
Acy Guntlet	魔法	騎戦射僧—盗忍蛮	accur +5	speed +10	4000	—
Amethyst Box	専用	—————盗——	luck +15	no	10000	—
Amber Skull	専用	————魔———	might +15	no	10000	—
Agate Grail	専用	—戦——————	intel +15	no	10000	—
Admit 8 Pass	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	200	—
Air Disk	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	僧4-2 Air Transmutation	10000	—
Air Talon	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	僧5-1 Air Encasement	50000	—
A-1 Todilor	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	1	—
Bull Whip	武片	騎——僧魔盗忍蛮	no	no	25	6
Battle Axe	武片	騎戦射——盗—蛮	no	no	60	10
Broad Sword	武片	騎戦射——盗——	no	no	100	10
Blazing Axe	武片	騎戦射——盗—蛮	fire +15	no	1500	10
Bardiche	武両	騎戦射————蛮	no	no	200	13
Blow Pipe	武飛	騎戦射—魔盗忍蛮	no	no	10	4
Burning xBow	武飛	騎戦射——盗忍—	fire +10	僧3-5 Lasting Light	2500	8
B Scale Mail	鎧	騎戦射僧—盗忍蛮	poison +15	no	4000	4
B Ring Mail	鎧	騎戦射僧—盗忍—	poison +15	no	5000	5
B Chain Mail	鎧	騎戦射僧—盗——	poison +15	no	7000	6
B Splintmail	鎧	騎戦—僧————	poison +15	no	9000	7
B Plate Mail	鎧	騎戦——————	poison +15	no	13000	8
Bronze Shld	盾	騎戦—僧—盗—蛮	poison +15	no	2000	3
Bronze Helm	兜	騎戦—僧———蛮	poison +15	no	2000	2
Black Key	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	1000	—
Black Ticket	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	1000	—
Cudgie	武片	騎戦射僧—盗—蛮	no	no	15	5
Cutlass	武片	騎戦射——盗——	no	no	40	7
Chance Sword	武片	騎戦射——盗——	luck +15	no	4000	10
Cold Blade	武片	騎戦射——盗——	cold +15	魔4-1 Cold Beam	4000	10
Crossbow	武飛	騎戦射——盗忍—	no	no	50	8
Cinder Pipe	武飛	騎戦射—魔盗忍蛮	fire +10	魔4-3 Fire Ball	2500	4
Chain Mail	鎧	騎戦射僧—盗——	no	no	400	6
Cold Sheild	盾	騎戦—僧—盗—蛮	cold +15	no	2000	3
Compass	道具	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	魔1-6 Location	200	—
Cureall Wand	魔法	騎戦射僧魔盗忍蛮	poison +15	僧5-5 Remove Condition	15000	—
Coral Broach	専用	———————蛮	might +15	no	10000	—
Crystal Vial	専用	——————忍—	speed +15	no	10000	—
Castle Key	必須	—————盗忍—	thief +5	no	200	—
Cupie Doll	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	1	—
Colak's Soul	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	1	—
Dagger	武片	騎戦射—魔盗忍蛮	no	no	8	4
Divine Mace	武片	騎戦射僧—盗—蛮	ac +10	僧9-1 Divine Intervention	30000	14
Dyno Katana	武両	騎—————忍—	elec +15	luck +15	20000	20
Dark Trident	武両	騎戦射————蛮	ac +5	no	50000	30
Death Bow	武飛	騎戦射—————	luck +15	luck +15	40000	24
Dog Whistle	道具	騎戦射僧魔盗忍蛮	luck +1	魔4-4 Guard Dog	50	—
Dove's Blood	薬品	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	僧4-3 Cure Disease	2000	—
Disruptor	攻撃	騎戦射僧魔盗忍蛮	energy+15	魔5-1 Disrupt	20000	—
Defense Ring	魔法	騎戦射僧魔盗忍蛮	ac +2	魔4-5 Shield	4000	—
Energy Whip	武片	騎——僧魔盗忍蛮	energy+15	魔1-3 Energy Blast	500	5

名　称	分類	装備可能職種	装着効果	使用効果	価格	強度
Exacto Spear	武片	騎戦射――盗忍蛮	accur +5	no	800	7
Ego Scimitor	武片	騎戦射――盗――	person+12	no	2000	9
Electric Axe	武片	騎戦射――盗―蛮	elec +15	魔3-4 Lightning Bolt	2500	10
Electric Swd	武片	騎戦射――盗――	elec +15	魔6-5 Super Shock	4000	10
Energy Blade	武片	騎戦射――盗――	energy+15	魔6-1 Disintegration	30000	20
Energy Sling	武飛	騎戦射――盗忍蛮	energy+15	魔1-3 Energy Blast	15000	10
Electric Shd	盾	騎戦―僧―盗―蛮	elec +15	no	2000	3
Enchanted Id	道具	騎戦射僧魔盗忍蛮	person+15	luck +15	25000	—
Emerald Ring	道具	騎戦射僧魔盗忍蛮	ac +15	no	1000	—
Energizer	道具	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	魔6-4 Recharge Item	10000	—
Eleven Cloak	魔法	――射――盗――	ac +5	魔3-3 Invisibility	15000	—
Eleven Boots	魔法	――射――盗――	speed +5	no	10000	—
Earth Disk	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	僧6-1 Earth Transmutation	10000	—
Earth Talon	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	僧7-1 Earth Encasement	50000	—
Element Orb	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	魔9-3 Star Burst	100000	—
Flail	武片	騎戦射僧―盗――	no	no	100	8
Fiery Spear	武片	騎戦射――盗忍蛮	fire +15	魔4-3 Fire Ball	1200	7
Fast Cutlass	武片	騎戦射――盗――	speed +4	no	1000	7
Flash Sword	武片	騎戦射――盗――	energy+15	魔3-4 Lightning Bolt	4000	10
Flaming Swd	武片	騎戦射――盗――	fire +15	魔4-3 Fire Ball	4000	10
Force Sword	武片	騎戦射――盗――	might +15	intel +15	30000	20
Flamberge	武両	騎戦射―――――	no	no	400	16
Fire Glaive	武両	騎戦射――――蛮	fire +15	魔4-3 Fire Ball	3000	10
Fireball Bow	武飛	騎戦射―――忍―	fire +15	魔4-3 Fire Ball	4000	10
Fire Shield	盾	騎戦―僧―盗―蛮	fire +15	no	2000	3
Force Potion	薬品	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	might +10	100	—
Freeze Wand	攻撃	騎戦射僧魔盗忍蛮	cold +15	魔6-3 Fantastic Freeze	25000	—
Fe Farthing	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	10	—
Fire Disk	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	僧8-2 Fire Transmutation	10000	—
Fire Talon	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	僧8-1 Fire Encasement	50000	—
Grand Axe	武片	騎戦射――盗―蛮	might +15	intel +15	20000	20
Glaive	武両	騎戦射――――蛮	no	no	80	10
Great Hammer	武両	騎戦射僧―――蛮	no	no	300	14
Great Axe	武両	騎戦射――――蛮	no	no	300	15
Genius Staff	武両	騎戦射僧魔―忍―	intel +10	luck +15	30000	16
Great Bow	武飛	騎戦射―――――	no	no	200	12
Giant Sling	武飛	騎戦射――盗忍蛮	poison+15	intel +15	20000	15
G Scale Mail	鎧	騎戦射僧―盗忍蛮	luck +15	luck +10	10000	6
G Ring Mail	鎧	騎戦射僧―盗忍―	luck +15	luck +10	20000	7
G Chain Mail	鎧	騎戦射僧―盗――	luck +15	luck +10	40000	8
G Splintmail	鎧	騎戦―僧――――	luck +15	luck +12	60000	9
G Plate Mail	鎧	騎戦――――――	luck +15	luck +15	200000	12
Great Shield	盾	騎戦―僧―盗―蛮	no	no	150	3
Gold Shield	盾	騎戦―僧―盗―蛮	luck +15	no	10000	7
Gold Helm	兜	騎戦―僧―――蛮	luck +15	luck +5	20000	4
Green Key	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	100	—
Green Ticket	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	10	—
Gold Goblet	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	250	—
Hand Axe	武片	騎戦射――盗忍蛮	no	no	10	5
Holy Cudgle	武片	―戦―僧――――	intel +15	僧9-2 Holy Word	20000	10
Halberd	武両	騎戦射――――蛮	no	no	250	14
Harsh Hammer	武両	騎戦射僧―――蛮	might +3	no	1500	15
Helm	兜	騎戦―僧―――蛮	no	no	30	2
Hourgrass	道具	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	魔4-6 Time Distortion	2000	—
Herbal Patch	薬品	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	僧2-1 Cure Wounds	400	—
Holy Charm	攻撃	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	僧1-7 Turn Undead	200	—
Hero Medal	魔法	騎戦射僧魔盗忍蛮	person+4	僧2-2 Heroism	800	—
Honor Sword	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	5000	—
Ice Scimitar	武片	騎戦射――盗――	cold +15	魔6-3 Fantastic Freeze	20000	18
Ice Sickle	武両	騎戦射――――蛮	cold +15	魔4-1 Cold Beam	3000	16
I Scale Mail	鎧	騎戦射僧―盗忍蛮	sleep +15	no	3000	4
I Ring Mail	鎧	騎戦射僧―盗忍―	sleep +15	no	4000	5
I Chain Mail	鎧	騎戦射僧―盗――	sleep +15	no	6000	6
I Splintmail	鎧	騎戦―僧――――	sleep +15	no	8000	7
I Plate Mail	鎧	騎戦――――――	sleep +15	no	12000	8
Iron Shield	盾	騎戦―僧―盗―蛮	sleep +15	no	2000	3
Iron Helm	兜	騎戦―僧―――蛮	sleep +15	no	1000	2

リストの見かた

名称というのがアイテムの名前だ。アルファベット順に並んでいるから、まずこれで調べたいアイテムを捜してくれ。次の項目はアイテムの分類だ。〝武片〟は片手持ちの武器、〝武両〟は両手持ちの武器、〝武飛〟はミサイル武器を示しているぞ。〝攻撃〟は攻撃呪文が込められたアイテムで、〝魔法〟はおもに装着者の能力を上昇させるものだ。〝専用〟はひとつの職種しか装備できないもの。〝必須〟はクエストの達成に必要なアイテムだ。使用効果というのは、アイテムの使用コマンドを実行したとき、そのアイテムがどういう働きをするのかを示したもので、使用効果は基本的に、一時的な能力の増大か、ある種の呪文と同等な効果のいずれかの形をとることになる。強度というのは武器の場合は攻撃力、防具の場合は防御力を表わしたものである。

アイテムうんちく話　その1

アイテムを使用したときに特定の呪文と同等の効果を得られるというのは、厳密に言うと間違っているのだ。コンピュータの内部ではアイテムを使うことと、呪文を唱えていることとはまったく同じ扱かわれかたをされているんだ。それが証拠に魔法を封じられたダークゾーンの内部などでは、アイテムを使用することができない。攻撃アイテムだけではなく、薬なども使用できないのである。このことを知らないと重要なところで困ってしまうこともあるからよく頭にたたき込んでおこう。しかし、このシステムが役にたつこともある。それは、そのアイテムが秘めている力が、"Energy Blast"のような攻撃力とMP使用量がともに術者のレベルに比例して増加していく呪文の場合だ。これらの呪文は、レベルが高いほど強力なのだが、MPの使用量もそれなりに上昇していくので、1日の使用回数はどのレベルでもほとんど変わらないのだ。これらのアイテムは休息禁止地帯でその効果を最大限に発揮する。発見したら大切にあつかうようにしようぜ。

名称	分類	装備可能職種	装着効果	使用効果	価格	強度
Instant Keep	道具	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	魔5-4　Shelter	5000	—
Invisocloak	魔法	騎戦射僧魔盗忍蛮	ac　+6	魔3-3　Invisibility	2000	—
Ivory Cameo	専用	騎———————	might +15	no	10000	—
J-26 Fluxer	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	1	—
Katana	武片	騎—————忍—	no	no	150	10
Large Club	武片	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	4	4
Large Knife	武片	騎戦射—魔盗忍蛮	no	no	10	5
Long Dagger	武片	騎戦射—魔盗忍蛮	no	no	20	6
Long Sword	武片	騎戦射——盗——	no	no	50	8
Lucky Knife	武片	騎戦射—魔盗忍蛮	luck +10	no	250	5
Looter Knife	武片	騎戦射—魔盗忍蛮	thief +15	no	400	6
Long Bow	武飛	騎戦射———忍—	no	no	100	10
Leather Suit	鎧	騎戦射僧—盗忍蛮	no	no	40	3
Large Shield	盾	騎戦—僧—盗—蛮	no	no	60	2
Lantern	道具	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	魔1-5　Light	20	—
Lave Grenade	攻撃	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	魔4-3　Fire Ball	2000	—
Lich Hand	攻撃	騎———魔盗——	no	魔5-2　Fingers of Death	10000	—
Lapis Scarab	専用	———————蛮	might +15	no	10000	—
Maul	武片	騎戦射僧—盗—蛮	no	no	30	6
Mace	武片	騎戦射僧—盗—蛮	no	no	50	7
Mighty Whip	武片	騎——僧魔盗忍蛮	might +3	no	400	6
Mauler Mace	武片	騎戦射僧—盗—蛮	might +6	no	600	7
Magic Sword	武片	騎戦射——盗——	endur +15	luck　+15	30000	20
Moon Halberd	武両	騎戦射————蛮	luck　+15	僧7-3　Moon Ray	50000	30
Meteor Bow	武飛	騎戦射—————	ac　+5	魔8-3　Meteor Shower	100000	24
Magic Shield	盾	騎戦—僧—盗—蛮	endur +15	no	5000	5
Magic Mirror	道具	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	魔7-2　Duplication	30000	—
Monster Tome	道具	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	魔2-3　Identify Monster	2000	—
Magic Meal	道具	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	僧3-2　Create Food	1000	—
Magic Harbs	薬品	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	僧1-4　First Aid	50	—
MaxHP Potion	薬品	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	might　+2	700	—
Moon Rock	攻撃	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	僧7-3　Moon Ray	12000	—
Magic Charm	魔法	騎戦射僧魔盗忍蛮	endur +10	魔2-7　Prot.from Magic	800	—
Mgt Gauntret	魔法	騎戦射僧—盗—蛮	might +6	intel　+10	4000	—
Mark's Keys	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	1	—
M-27 Radicon	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	1	—
Nunchakas	武片	騎—————忍—	no	no	30	6
Naginata	武両	騎—————忍—	no	no	300	12
Noble Sword	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	5000	—
N-19 Capitor	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	1	—
Opal Pendant	専用	—戦——————	might +15	no	10000	—
Onix Effigy	専用	———僧————	person+15	no	10000	—
Power Club	武片	騎戦射僧魔盗忍蛮	might +3	no	200	6
Power Cudgle	武片	騎戦射僧—盗—蛮	might +3	no	300	5
Photon Blade	武片	騎———————	might +15	魔9-1　Inplosion	50000	25
Pike	武両	騎戦射————蛮	no	no	150	12
Pirates xBow	武飛	騎戦射——盗忍—	thief +10	speed　+15	3000	8
Padded Armor	鎧	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	20	2
Plate Mail	鎧	騎戦——————	no	no	1000	8
Plate Armor	鎧	騎戦——————	no	no	2000	10
Phaser	攻撃	騎戦射僧魔盗忍蛮	accur +5	魔6-1　Disintegration	20000	—
+7 Loincloth	魔法	騎戦射僧魔盗忍蛮	person+10	no	5000	—
Pearl Choker	専用	———僧————	person+15	no	10000	—
Quick Flail	武片	騎戦射僧—盗——	speed +5	no	1200	8
Quiet Sling	武飛	騎戦射——盗忍蛮	sleep +15	僧2-6　Silence	1500	5
Quarte Skull	専用	————魔———	intel +15	no	10000	—
Rapid Katana	武片	騎—————忍—	speed +6	no	3000	10
Ring Mail	鎧	騎戦射僧—盗忍—	no	no	200	5
Rope'n'Hooks	道具	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	魔2-4　Jump	10	—
Ruby Ankh	薬品	騎戦射僧魔盗忍蛮	luck +10	僧7-4　Raise Dead	30000	—
Ray Gun	攻撃	騎戦射僧魔盗忍蛮	accur +5	魔1-3　Energy Blast	400	—
Ruby Amulet	専用	——————忍—	luck +15	no	10000	—
Ruby Tiara	専用	騎———————	accur +15	no	10000	—
Red Ticket	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	250	—
Red Key	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	500	—
Small Club	武片	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	1	2
Small Knife	武片	騎戦射—魔盗忍蛮	no	no	5	3

名　称	分類	装備可能職種	装着効果	使用効果	価格	強度
Spiked Club	武片	騎戦射—魔盗忍蛮	no	no	15	6
Short Sword	武片	騎戦射——盗忍—	no	no	15	6
Spear	武片	騎戦射——盗忍蛮	no	no	15	7
Sabre	武片	騎戦射——盗——	no	no	60	8
Scimitar	武片	騎戦射——盗——	no	no	80	9
Slumber Club	武片	騎戦射僧魔盗忍蛮	sleep +15	魔-17 Sleep	100	4
Sonic Whip	武片	騎——僧魔盗忍蛮	poison +15	僧2-4 Pain	500	6
Scorch Maul	武片	騎戦射僧—盗—蛮	fire +15	no	400	6
Shock Flail	武片	騎戦射僧—盗——	elec +15	魔2-2 Electric Arrow	1200	8
Sharp Sabre	武片	騎戦射——盗——	accur +5	no	1500	8
Speedy Sword	武片	騎戦射——盗——	speed +10	no	4000	10
Sage Dagger	武片	——射—魔———	intel +15	luck +15	20000	8
Swift Axe	武片	騎戦射——盗—蛮	speed +15	person +15	20000	20
Staff	武両	騎戦射僧魔—忍蛮	no	no	40	8
Sickle	武両	騎戦射————蛮	no	no	30	8
Scythe	武両	騎戦射————蛮	no	no	50	9
Stone Hammer	武両	騎戦射僧———蛮	endur +15	no	3000	18
Soul Scythe	武両	騎戦射————蛮	endur +15	魔5-2 Fingers of Death	40000	18
Sun Naginata	武両	騎—————忍—	ac +15	luck +15	40000	25
Sling	武飛	騎戦射——盗忍蛮	no	no	15	5
Short Bow	武飛	騎戦射———忍—	no	no	25	6
Shaman Pipe	武飛	騎戦射—魔盗忍蛮	endur +10	endur +1	1500	4
Star Bow	武飛	騎戦射—————	energy+15	魔9-3 Star Burst	100000	24
Scale Armor	鎧	騎戦射僧—盗忍蛮	no	no	100	4
Splint Mail	鎧	騎戦—僧————	no	no	600	7
S Scale Mail	鎧	騎戦射僧—盗忍蛮	energy+15	no	5000	4
S Ring Mail	鎧	騎戦射僧—盗忍—	energy+15	no	6000	5
S Chain Mail	鎧	騎戦射僧—盗——	energy+15	no	8000	6
S Splintmail	鎧	騎戦—僧————	energy+15	no	10000	7
S Plate Mail	鎧	騎戦——————	energy+15	no	14000	8
Small Shield	盾	騎戦—僧—盗—蛮	no	no	15	1
Silver Shld	盾	騎戦—僧—盗—蛮	energy+15	no	2000	3
Silver Helm	兜	騎戦—僧———蛮	energy+15	no	5000	3
Sextant	道具	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	魔1-6 Location	500	—
Silent Horn	道具	騎戦射僧魔盗忍蛮	poison +10	僧2-6 Silence	800	—
Super Flare	道具	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	僧3-5 Lasting Light	1000	—
Skill Potion	薬品	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	luck +5	500	—
Storm Wand	攻撃	騎戦射僧魔盗忍蛮	elec +10	魔3-4 Lightning Bolt	2000	—
Skelton Key	魔法	—————盗忍—	thief +10	no	800	—
Stealth Cape	魔法	—————盗忍—	thief +10	person +15	4000	—
Speed Boots	魔法	騎戦射僧魔盗忍蛮	speed +15	僧5-3 Frenzy	15000	—
Sage Robe	魔法	————魔———	intel +6	luck +10	25000	—
Sapphire Pin	専用	—————盗——	luck +15	no	10000	—
Sun Crown	専用	——射—————	intel +15	no	10000	—
True Axe	武片	騎戦射——盗—蛮	accur +5	no	1800	10
Thunder Swd	武片	騎戦射——盗——	might +15	魔3-4 Lightning Bolt	30000	20
Trident	武両	騎戦射————蛮	no	no	100	11
Tri-Sickle	武両	騎戦射————蛮	no	no	2000	24
Titan's Pike	武両	騎戦射————蛮	might +15	intel +15	50000	40
Torch	道具	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	魔1-5 Light	1	—
Teleport Orb	道具	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	魔5-5 Teleport	5000	—
Thief's Pick	魔法	—————盗忍—	thief +15	no	200	—
Topaz Shard	専用	——射—————	accur +15	no	10000	—
Useless Item	ゴミ	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	1	—
Voltage Bow	武飛	騎戦射———忍—	elec +10	魔3-4 Lightning Bolt	4000	10
Valor Sword	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	10000	—
Wakizashi	武片	騎—————忍—	no	no	60	8
War Hammer	武両	騎戦射僧———蛮	no	no	120	10
Wind Staff	武両	騎戦射僧魔—忍蛮	speed +5	僧5-1 Air Encasement	1500	8
Wizard Staff	武両	————魔———	intel +15	魔7-4 Prismatic Light	30000	16
Wakeup Horn	道具	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	魔1-1 Awaken	50	—
Witch Broom	道具	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	魔3-2 Fly	1000	—
Web Caster	攻撃	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	魔3-5 Web	100	—
Water Disk	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	僧6-5 Water Transmutation	10000	—
Water Talon	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	僧6-4 Water Encasement	50000	—
Yellow Ticket	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	50	—
Yellow Key	必須	騎戦射僧魔盗忍蛮	no	no	200	—

アイテムうんちく話　その2

すべての武器、防具アイテムと、一部の魔法アイテムは魔法使いのEnchant Itemという呪文をかけることによって、その強度を1ずつ増やしていくことができる。強化したアイテムには"Long Sword+5"のように名称の後ろに数字がつき何単位強化したものかわかるようになっている。ひとつのアイテムに繰り返し呪文をかけていくと、最大63単位強化することができる。ジェムと手間がかかってしまうのが難点だが、この手間を惜しむとゲーム後半で苦労することになるのだ。ところで、アイテムを強化したために装備できる属性が変化してしまうことがある。装備できなくなってしまった場合は装備できるか試しながら、あと数回強化してみるといいだろう。ちなみに最強の63単位にすれば、属性に関係なく装備可能になるぞ。

おもしろネットワーク
NETWORK

どの世界にも、その世界だけに通じる言葉、符丁というものがあるよね。たとえば、お寿し屋でシャリと言えばご飯、アガリはお茶というふうにね。とくにパソコン通信の世界には、あまりなじみのない言葉も登場してくる。そこで今回は、キミをネットワーク通にするための用語解説なのだ。

ネットワーク基本用語を解説

●ネットワーク

日本で一番規模の大きなネットワークは何かというと、電話回線網、つまり普通の電話なんだよね。全国の電話加入数は5000万以上というから、もう、これは一家に1台どころではない普及率だ。

パソコン通信のネットワークは、おもにこの電話回線を使ってコンピュータどうしを結び、いろいろな情報をやり取りするわけ。

現在、パソコン通信のネットワークには、日本最大の会員数を擁するPC-VANや、ニフティー・サーブ、アスキーネットなどの大規模なネットワークを始めとして、草の根ネットと呼ばれる、個人運営の小規模なものまで、数多くのネットワークがあるぞ。

●ホストコンピュータ

ネットワークの中心になり、さまざま情報を蓄え、それらの情報を提供するコンピュータをホストコンピュータという。つまり、パーティーなどで、接待する主人の役をつとめるのがホストコンピュータというわけだ。逆に、パーティーに参加するお客、つまり、ネットワークを利用する側のコンピュータは端末と呼ぶ。

●ログイン

ホストコンピュータを呼び出すことをアクセスするという。ホストコンピュータに電話をかけるわけだ。で、自分のコンピュータを端末としてホストコンピュータに接続することをログインするっていうんだよね。逆にホストコンピュータとの接続を切り、さよならするときは、ログアウトするというのだ。

●ID、パスワード

IDというのは、自分の身分証明書みたいなものと思えばいい。銀行預金を例にすると、IDは口座番号で、パスワードはさしずめ印鑑、あるいはキャッシュカードの暗証番号といったところ。

ネットワークにアクセスすると、〝login:〟と、画面に表示されることが多い。ここであわてることなく、自分のIDを入力すればいいのだ。続けて〝password:〟と聞いてきたら、自分のパスワードを入力する。どちらも正しければ、ホストコンピュータと接続され、めでたくログインできたということになる。

預金通帳の印鑑や、キャッシュカードの暗証番号のように、パスワードも十分気をつけて管理しなくちゃね。

●電子掲示板

電子掲示板とは、読んで字のごとく、みんなが自由に書いたり、読んだりできる掲示板のようなもの。人によっては、この電子掲示板のことを、BBS(Bulletin Board Systemの略)とか、たんにボードとか言ったりするけど、要するに同じことだからね。

で、この電子掲示板の良さは、書き込まれた内容があとになっても残ること。それにホストコンピュータに記録しておける情報量も、ものすごく多いのだ。

だから、自分の好きなときにネットワークにアクセスして、いろんな人のメッセージを読むことができるし、自分のメッセージをいろんな人に読んでもらうこともできるわけ。

電子掲示板を利用して、いろんな人たちとコミュニケーションしていると、たまたま同じ趣味を持っている人がいたり、同じ話題で盛り上がることがあるよね。こうしてできたのが、SIG（Special Interest Groupの略）と呼ばれるもの。ま、同好会みたいなもんだね。たとえば、アスキーネットMSXの中には、このようなSIGが100以上もあるのだ。

●電子メール

電子掲示板は、多くの人が読んだり、書いたりできるものだけど、もっと個人的なことを、特定の人に伝えたいときってあるよね。そういうときは、電子メールを使えばいい。ふつうの手紙と違ってわざわざ郵便ポストのあるところまで行って投函する手間はないし、何よりも、この電子メールは、送ると同時に相手のメールボックスに届いてしまう。もちろん、そのメールを相手がいつ読むかは、相手次第なんだけど。

パソコン通信のネットワークにアクセスすると、たいていのネットでは、はじめに自分宛てのメールが届いているかどうかをチェックしてくれる。もし、届いていれば「手紙が届いています」と教えてくれるわけだ。

また、電子メールを相手のファクスに送るサービスや、ひとつのメールを複数の人に同時に送ることのできるサービスを行なっているネットもあるぞ。

●チャット

パソコン通信でリアルタイムにほかのネットワーカーたちとおしゃべりすることをチャットという。チャット(CHAT)とは、気楽に話す、雑談する、といった意味なのだ。もちろん、おしゃべりするといっても、キーボードをとおして文字で話す(?)わけなんだけどね。それぞれのネットワークによって、ボイスだとか、オンライントーク、CBシミュレーターなど、違った呼び方をする場合もあるよ。

電話と違うところは、複数の直接知らない人どうしでも、わいわいがやがやと、おしゃべりできること。でも、あまりたのしいからって長電話ならぬ、長チャットすると、あとで電話料金の請求書を見て、泣くことになるかもしれないぞ。

●PDS

PDS(Publick Domain Software の略)とは、本来は著作権を放棄したソフトウエアのこと。でも、日本では著作権を放棄することはできない。そこで、最近ではPDSと呼ばずに、著作権はあくまで作者にあるけれど、ルールさえ守れば、自由に使ってください、という意味から、フリーウエアと呼ばれるものと、もし、使ってみて気に入ったらお金をください、というシェアウエアとに区別するようになってきている。

これからパソコン通信を始める人へのワンポイントアドバイス

さて、なんだかよくわからないけど、パソコン通信っておもしろそうだから、始めてみようかな、と思ったとするね。で、その次にすることは、とりあえずパソコン通信をするのに必要なものをそろえることだね。

パソコン通信をするのに最低限必要なものは、MSX本体とモデムカートリッジという組み合わせだ。市販されているモデムカートリッジには、パナソニックのFS-CM1(3万2800円[税別])や、ソニーのHBI-1200(3万2800円[税別])などがあるぞ。

MSX2+とモデムカートリッジという組み合わせならベスト。たとえば、パナソニックのFS-WSXとFS-CM1、または、ソニーのF1-XVとHBI-1200という具合だ。というのも、MSX2+は漢字機能が強化され、本体に、漢字変換機能が内蔵されている。もし、キミの持っているMSXがMSX1や、MSX2なら、これとはべつに、MSX-WriteⅡや、HALNOTEなどの漢字入力が可能なカートリッジが必要になるぞ。

☗MSX本体とモデムカートリッジの基本的組み合わせだぞ。

これで、必要なものはそろったけれど、もうひとつ重要なことがある。それは、キミの家の電話がモジュラープラグかどうかなのだ。モジュラープラグというのは、知っていると思うけど、電話機のコンセントのようなもの。もし、モジュラープラグじゃなかったら、近くの電話局に頼めば工事してくれるぞ。モジュラープラグに交換するだけの工事なら、3000円くらいで済むはず。

さあ、これでキミもネットワーカーの仲間入りだ。パソコン通信のネットワークにも、いろいろあって、どこにアクセスするか迷うところだけど、大きな有料ネットの場合は、あらかじめ申し込みをして、そのネットの会員にならなきゃならない。

そこで、初めはキミの家の近くにある、無料の草の根ネットにアクセスすることをすすめるな。次のページで紹介している、『全国BBSガイド'90』という本には、全国の草の根ネットがたくさん紹介されているので、この本を参考にするといいと思うよ。

NETWORK NEWS
ネットワークニュース

情報化社会などといわれ、目まぐるしく動く現代。世の中の動きに目を向けてみると、いろんな情報が飛び込んできて、なんだかワクワクしちゃう。今、ニュースがおもしろいのだ。

ISDN 家庭市場に!

ISDNとは、NTTが提供する総合デジタル通信網のこと。このデジタル通信網で可能なサービスは、通話時間や、通話料金、相手の電話番号などを電話機のディスプレイに表示することや、通話中に通話相手以外の第三者を呼び出して3者間で話をする〝3者通話〟などがある。これらのサービスの普及を狙い、NTTは9月にも5万円を切る低価格のデジタル式ISDN電話機を発売。新しいこの電話機は、ISDNに接続するための基本インターフェイスを組み込んでいるため、アダプターなどを介さなくても直接ISDN回線に接続できる。

これなら、一般家庭にもISDNが普及しそう。電話がさらに便利になるとは、うれいしね。

郵政省 電子通信フロンティア研究開発

21世紀は高度情報化社会になると予想されている。この高度情報化社会を実現するには、〝いつでも、どこでも、だれとでも、どんな情報も簡単に〟を可能にした通信システムの開発が必要。郵政省では、この基礎づくりのために〝電子通信フロンティア研究開発〟の活動を平成2年度より本格的に始める。

研究の第1分野は、通信の容量を大きくすること。第2分野は、伝えたい意味情報だけをわかりやすく伝える技術。第3分野は、膨大な情報をうまく交通整理するネットワークの研究だ。

パソコン通信を始め、遥かに便利な通信システムへの拡張が、もうそこまで来ているようだ。今後の展開が楽しみというもの。

KDDの料金一定サービス?

利用者が一定の料金を支払えば、合計30分間、どこの国にでも、何回でも国際電話がかけられる、という新サービスをKDD(国際電信電話)が検討していることを発表したぞ。すでに郵政省に認可を申請中で、早ければ'90年中にも、この新サービスを実施する考えらしいのだ。

で、この新サービス、KDDが独自に考えたものかというと、じつは、アメリカの電話会社、ATTの〝リーチアウト〟というサービスを参考にしているのだ。リーチアウトは、加入料金5ドルと月々20ドルを支払うと、通話時間の合計が30分以内なら、何回でも国際電話がかけられるというサービス。一般の国際電話料金に比べて割安なのが好評でアメリカでは広く利用されているんだってさ。

BOOK

■全国BBSガイド'90

パソコン通信をよりいっそう楽しみたいなら、のびのびと利用できるホームグラウンド的なネットワークの会員になりたい。この条件を満たすには、電話料金を安く抑えることができ、さらにネットの利用料金もあまりかからないことだね。そうなると、一番ベストなのは草の根ネットになる。草の根ネットは利用料金が無料のところが多いし、全国にかなりの数のネットワークが点在しているから、近隣のネットを利用できる。

そこで、草の根ネットを探すときに役立つのが、『全国BBSガイド'90』だ。北は北海道から南は沖縄まで全国津々浦々の204局のネットワークの所在地、回線番号、運営時間などの運用情報から、そのサービス内容まで、詳しく紹介しているぞ。

●発行所 (株)アスキー
●価格 1400円[税込]
●問い合わせ ☎03-486-1977

全国書店で好評発売中!!

SHOWROOM

■NECパソコン情報スポット

『NECパソコン情報スポット』は、パソコンに直接触れながら、パソコン通信を無料で体験させてくれるぞ。

利用できるネットワークは、一般的な関東近県の草の根ネットから、スケールの大きなC&C-VANデータベース、有名なPC-VANまでと豊富にあるのだ。最近では、若い人たちの利用が多い中、年輩者の積極的な利用が目立ち、大人でも参加しやすいショールームになっている。

それから、毎月必ずといってよいほど、パソコン通信に関する各種セミナーが、気楽に参加できるように無料で開催されているぞ。

また、わざわざ直接会場に行かなくても、パソコン通信の質問ならなんでも電話でも答えてくれるから、うまく活用したいね。

●住所 千代田区外神田1-6-3
●電話 ☎03-5256-0456
●開館時間 10:00〜17:30
●年中無休
(都合により臨時休館することがあります)
●JR秋葉原駅下車徒歩5分
(西口・電気街方面)

網元さん情報局

『網元さん2』は、自分でパソコン通信ネットワークを運営するためのプログラムだけど、これからパソコン通信を始めてみようかなという人にとってもユニークな使い方があるのだ。今月はちょっと視点を変えて、網元さん2活用法を紹介するぞー。

●●網元さん2活用法●●

繰り返しになるけど、網元さん2は、ネットワークを運営するためのプログラムだ。Mマガの運営している、お湯ネットも網元さん2を使っているぞ。つまり、この網元さん2は、ほかのネットワークにアクセスする通信ソフトとしては使えないので注意してね。

で、網元さん2のもうひとつのユニークな使い方なんだけど、じつは、網元さん2をネットワーク体験ディスクとして使うのだ。

とうぜんだけど、網元さん2で、自分のネットを開局したとき、メンテナンスのために、キミのMSXのキーボードからアクセスできるようになっている。つまり、自分のネットに自分でアクセスするわけね。このときは、とくにモデムカートリッジがなくても大丈夫だ。

網元さん2のディスクには、あらかじめ、網元さん2の操作説明が電子掲示板のかたちで入っているのだ。初めは、それを読むことから始め、操作方法に慣れたら、自分で電子掲示板を作り、メッセージなどを書き込む練習もできる。とにかくパソコン通信は習うより慣れるのが肝心。自分のネットにアクセスするんだから、電話料金の心配をしなくてすむのがウレシイ。納得いくまで練習できるぞ。

アクセスする方法は、きわめてカンタン。網元さん2のプログラムを起動したら、キーボードのリターンキーを押すだけ。画面に〝LOGIN:″と表示されるので〝SYSOP″とIDを入力しよう。パスワードも同じく〝SYSOP″だ。これでログインできたはず。もちろん、あとで自分の好きなIDとパスワードに変更することができるぞ。

そんなわけで、ゆくゆくは、自分でもネットを開局したい、という人にも、もちろんオススメだ。

☗このように、リターンキーを押すとログインできるのだ。

全国 網元さん組合

全国には、地域に根ざした、個性的な草の根ネットがたくさんある。これらのネットをうまく活用しない手はないよね。たとえば、旅行をする前に、旅行先にある地元の草の根ネットにアクセスしてみるのもいいかもしれない。ひょっとして、旅行ガイドブックには載っていない穴場情報を教えてくれるかも。

●AMITY HILLS Network

このネットワークは北海道でも指折りの景勝地の中にある。そこの美しい丘陵地帯に集う人々の情報と感動を伝えてくれるぞ。

所在地	北海道上川郡
シスオペ	佐藤　修司
回線番号	0166-92-3372
通信速度	1200/2400bps
運営時間	24時間

●WARMACHINE-NET

シスオペが漫画家なので、漫画、アニメ関係者の会員が多いネット。あのクレージーキャッツのファンボードがあって、おもしろそうだ。

所在地	埼玉県所沢市
シスオペ	〝MINDY″みんだ☆なお
回線番号	0429-95-1353
通信速度	300/1200bps
運営時間	21:00〜12:00

TAKERUで好評発売中 網元さん2

対応機種	MSX2/MSX2+
メディア	3.5インチ2DD
価格	5200円[税込]

♨Mマガお湯ネット♨

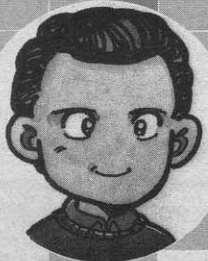
お湯ネットでは、全国網元さん組合のネットとネットを結びつけるインターネットの活動および、網元さん2で新しく開局したネットを応援している。また、この活動に協力してくれる人も募集しているのだ。多くの人が参加して、力を合わせれば、日本全国を結び付けた網元ネットワークを構築することも夢ではない。まずは、誰でも楽しめる内容のコラムをお湯ネットに登録して、お湯ネットマガジンを発行したいね。

◆通信手順◆

通信方法	全2重
データ長	8ビット
X制御	あり
ストップビット	1
パリティチェック	なし
S制御	なし
送信時行末	CRのみ
受信時行末	CR+LF

☎03-486-7913

鹿野司の 人工知能うんちく話

第14回　4次元ワカラン空間の巻

3次元の世界に住むぼくたちにとって、4次元の世界をイメージすることは難しい。しかし、3次元の物体を2次元に投影することができるように、4次元の物体を3次元に投影し、想像することはできそうだ。この摩訶不思議な世界を鹿野氏がかいま見せてくれるぞ。

4次元っちゅうと、やっぱりワケノワカランことの代名詞に使われるくらい、ワケノワカランものだよね。ついこの間も、自転車に乗って風のように僕の隣を通り過ぎていった女子高生のふたりが、「……ってわっかんね～」、「そうそう、もう4次元よ！」などと元気よく喋っていたくらいだし。

だけど、このワケノワカラン4次元でも、その気になって一生懸命イメージしようとすると、ちょっとだけわかった気になれることもある。と、いうわけで、今回は4次元をどうにかイメージするという問題に鋭く迫ってみたい。

しかしまあ、いきなり4次元をイメージしようっていっても、ナカナカ難しいものがある。そこでまず、2次元世界の住人が、3次元世界をイメージするとどうなるかってとこからいってみよう。

さて、あなたの心を2次元世界の住人に移植しよう。といっても、ロリコン風アニメセル画に特別の愛情を感じるようになるわけじゃない。ごく普通の愛情をもった、ごく普通の2次元人に心を移す。ここではその2次元の仮の姿のことを、〝ぴょん吉くん〟と呼ぶことにしよう。

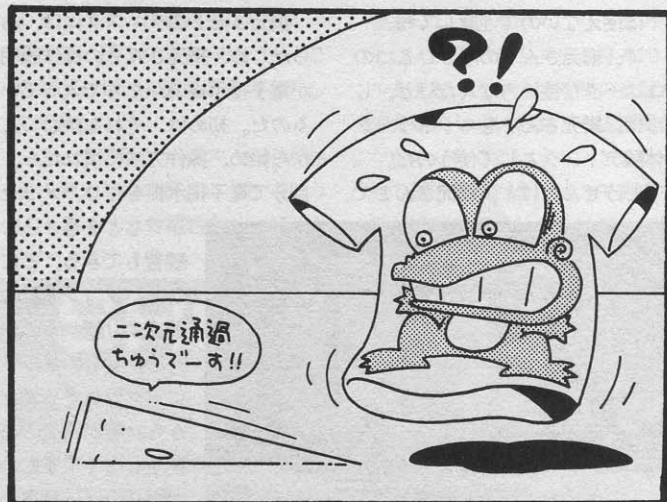
ぴょん吉くんが世界を眺めると、彼の回りには無限の平面が広がっている。やあ、世界は広いな。けろけろ。

でも、ひょっとすると、ぴょん吉くんが住んでいる世界は、球面の上かもしれない。そうすると、ぴょん吉くんの世界は、有限の広さしかない。回りを見た感じでは、無限に平面が続いているようにみえるのに、どこまでもどこまでもまっすぐにぴょんぴょん跳ねていく(2次元的にだけど)と、いつかもとの場所に戻ってしまう。

しかもこの球が膨張しているとすると、ぴょん吉くんから見た回りのすべてのものが、時間とともにぴょん吉くんから遠ざかっているように見えるだろう。つまり、世界はぴょん吉くんを中心に膨張しているように見えるわけだ。

ぴょん吉くんにとって、世界は丸く閉じているとか、その球面が膨張しているっていうことは、知識としてわかっていても、それが本当はどんなふうになっているかは、ちょっと想像できない。頭ではわかっていても、心は「けろ？」なのだ。なにしろ球面の曲がっていく方向とか、膨張の起きている方向というのは、ぴょん吉くんが見回すことのできるどの方向とも違う、アサッテの方向だからね。

さて、このぴょん吉くんに3次元の立方体とはどんなカタチか説明してみることにしよう。

まず、点が動くと線分になる。

そして線分が動くと正方形(面)になる。まあ、ここまではぴょん吉くんにも素直に理解できるはず。

で、この面を動かせば立方体ができるわけだ。ただし、それはぴょん吉くんの住む2次元の世界とは垂直の方向へ動かさなければならない。これがぴょん吉くんの理解を超えるわけだな。

そこで、ちょっとやり方を変えて、3次元世界の立方体の性質をだいたい備えた図形を2次元の世界の表現で表わすことにしよう。すると、それは立方体を圧し潰したような形になる。つまり、大きな正方形の中に小さな正方形を入れて、それぞれの頂点を結んだ形だ。

この図形なら、頂点が8つ、辺が12、面が6つあるから、3次元の立方体の基本的な性質は表わしているわけだ。ただし、ふたつの正方形の間にできる台形のような形は、本当は正方形じゃないといけない。

あるいは、立方体の展開図を考えてみるのもいいかもしれない。立方体の展開図にはいろいろなものが考えられるけど、ここでは6つの正方形が、十字架のようにくっついた図形を想定してみる。これを隣合う辺どうしをすべてくっつくように折り畳むと、3次元の立方体ができるはずだ。

ぴょん吉くんは、3次元の立方体の形を想像できるようになったろうか。けろけろ。……うーん、嬉しそうだけどよくわからない。

さて、ぼくたち３次元人が４次元超立方体を想像するのは、ちょうどぴょん吉くんが立方体を想像するのと同じことを、次元を増やして考えればいい。

たとえば４次元超立方体を３次元空間に圧し潰して表現すると、それは立方体の中にもうひとつ小さな立方体を入れ子にして、その頂点を結んだような図形になる。

ただし、この図形の中にある６個の、ピラミッドの頭を切ったような形は、本当の４次元超立方体では完全な立方体になっているはずだ。これは超立方体を圧し潰して強引に３次元に入れたんだからしょうがない。

また、展開図は立方体を４個柱状にくっつけて、上から２番目の立方体の４つの面にそれぞれ立方体をつけた形になる。この図形の隣合う面を順番にくっつけていくと、４次元超立方体が組み上がるわけだ。

こうぐいぐいっと強引に面と面をくっつけていくと、さっきの二重になった立方体ができるでしょう。どうかな？　イメージできたかな。けろけろ？

それではもう一度、ぴょん吉くんに心を戻そう。

するとなんと、ぴょん吉くんの世界に、大事件が起きていた。というのも、何もない２次元空間に、形を変える奇妙な物体が、忽然と出現したのだ。

この物体は６つの段階を経て変化する。サンダーマスクの２段変身どころじゃなくて、６段変身だ(意味不明)。

その変化の様子は、①空間に浮かぶ点、②どんどん大きくなる正三角形、③だんだん正６角形に近付く６角形。そして、６角形が正６角形になると、それを境にそれまでと逆の過程を遡って消滅してしまう。このとき、③の６角形は、②の正三角形が大きくなりながら、その三角からだんだん大きくなる正三角形が削り取られていくような変化をする。

この奇妙な物体の正体をつきとめるべく、ぴょん吉世界の学者たちは、カンカンガクガクの論争を繰り広げていたんだけど、我が３次元の心を持つぴょん吉くんなら、これが何かはけろっとわかる。

これはじつは、ぴょん吉くんたちの住む２次元空間に、突如第３の次元から、斜め向きの立方体がぶつかって、通り過ぎた姿なんだよね。ぴょん吉くんたちに見えていたのは、３次元立方体をどんどん２次元平面で切り取っていった姿だったわけだ。

これと同じように、４次元の超立方体が４次元空間を漂っていて、突如ぼくらの３次元を横切ったらどんなふうに見えるのだろうか。

ぴょん吉くんの世界の場合のように、まず最初は空間に浮かぶ点になる。そして、次にだんだん大きくなる正４面体になるはずだ。さらに進むと、正４面体の４角から同じ大きさの４つの小さな正４面体が削られた８面体になり、これが正８面体になったところで今までの過程を折り返して消滅していく。

こんなふうに、４次元超立方体が３次元を横切ると、横切る角度によって３次元人には理解できないような物体が空間に出現することになる。たぶん４次元人にとっては明白なことなのだろうけど、ぼくらにとっては、ほんとうにワケノワカランことなわけだ。

宇宙論の謎のひとつに、ぼくたちの住んでいる宇宙も、ひょっとすると、ぴょん吉くんの世界のように閉じていて、端はないのに有限かもしれないという予測がある。こういうことも、４次元人の目から見れば明白なんだろう。

ところで４次元の世界というのは、３次元以上のすべての次元の中で、一番ワケノワカラン世界だということがわかっている。

たとえば、ぼくたちの住んでいる３次元空間には正多面体が５種類存在しているよね。つまり、正４面体、正６面体(立方体)、正８面体、正12面体、正20面体だ。

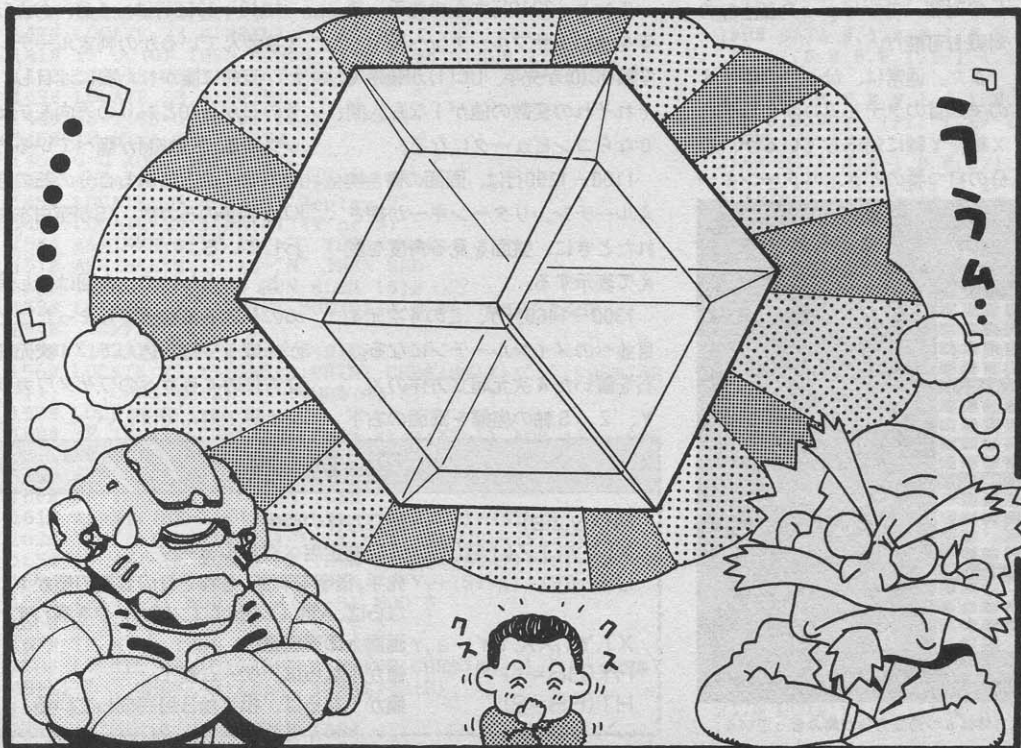
一方、４次元図形の正多面体を考えてみると、これは６つある。つまり、正５面体､正８面体(４次元立方体)、正16面体、正24面体、正120面体、正600面体だ。

そして、５次元以上の場合は、正多面体は、正ｎ＋１面体、正2n面体(ｎ次元立方体)、正２のｎ乗面体の３種類しかない。

また正多角形の頂点の周りに、同じ種類のタイルを隙間なく敷き詰めることを考えると、２次元空間なら正三角形、正４角形、正６角形で可能で、３次元になると立方体のみ。だけど４次元になると正８面体、正16面体、正24面体で可能になる。そして、５次元以上では、またｎ次元立方体だけだ。

こうしてみると、２次元以下は除き、３次元以上の世界を考えると、３次元と４次元というのはいろいろな対照性を持っていて、より高次元にくらべてはるかに豊かなワケノワカラン世界なんだよね。

ひょっとして、ぼくたち人間のような複雑な構造を持った生物が、この宇宙に誕生することができたのは、３次元空間や４次元時空間が、こんなワケノワカラン性質を持っていることと無縁じゃなかったのかもしれないねえ。

編集部制作

4次元4目並べ

4次元空間における4目並べを制作してみた。コンピュータにとって4次元とは、配列変数で表わすことができる世界だけど、人間にとっては全体を把握することが難しい。はたしてどんな4目並べになるのだろうか？

誰でも一度や二度、3目並べをして遊んだことがあるだろう。紙の上に井形の線を引き、つまり3×3のマス目の中で、相手と交互に○や×を書き込んでいく、そしてタテ、ヨコ、ナナメいずれでも○、もしくは×が3つ並んだほうが勝ちというゲームだ。

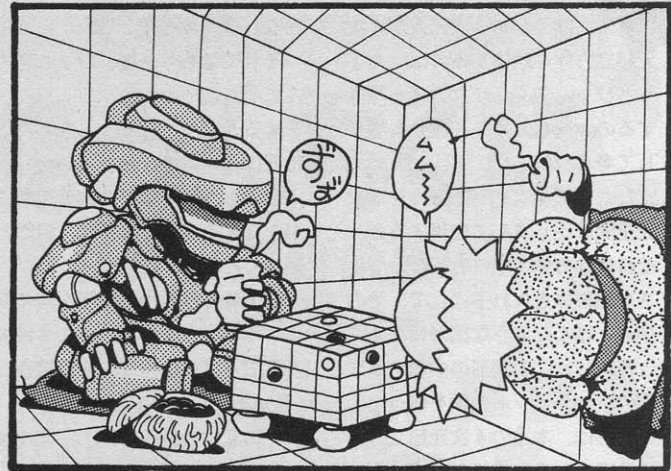
この3目並べは、紙の上、つまり2次元ということになる。これを3次元にすると、ちょうど、ルービックキューブのような立方体になる。3×3×3のマス目があるわけだ。

では、これが4次元になるとどうなるか？　とうぜん、3×3×3×3のマス目があることは想像できるけど、それらのマス目がどのように繋がっているのか、全体の形を想像するのは難しい。

今回、編集部が制作したのは4次元4目並べだ。というのも、4次元3目並べでは、5手目で先手必勝パターンを作ることができてしまうのだ。

さて、問題は4次元4目並べの盤面(?)を2次元のディスプレイの画面上でどう表現するかだ。座標を表わす記号として、X、Y、Z軸に加え、4つめは、S軸とする。下の写真を見てほしい。画面では、4×4のマス目が4×4個、つまり16個並んでいる。

遊び方は、カーソルキーで自分の石を置く場所を選び、スペースキーで決定する。もちろん、先に4目並んだほうが勝ちになる。対コンピュータ戦のほか、人間どうしの対戦、コンピュータどうしの対戦も可能だ。

また、通常は、ひとつの4×4のマス目のタテとヨコがそれぞれX軸、Y軸に対応しているが、自分の打つ番のとき、リターンキーを押すと、同じくタテとヨコがZ軸、S軸に切り替わる。つまり、4次元の盤面をべつの角度から見ることができるのだ。

それでは、簡単にプログラムの説明をしておこう。

まず、1000〜1090行は、各変数の設定を行ない、4目判定用のベクトルデータを読み込む。つまり、ある座標から、どちらの方向に4目を並べることができるラインがあるかどうかを知るためのデータだ。さらに、画面モードを設定し、2140行からのVRAM設定のサブルーチンと、2210行からの先手、後手を決めるサブルーチンへ飛ぶ。変数UC(0)が先手、UC(1)が後手で、それぞれの変数の値が1なら人間、0ならコンピュータになる。

1100〜1290行は、画面の書き換えルーチン。リターンキーが押されたときに、盤面を見る角度を変えて表示する。

1300〜1460行が、この4次元4目並べのメインルーチンになる。石を置いた4次元超立方体のX、Y、Z、S軸の座標を画面の右下に表示し、先手、後手のどちらの番なのかを表示する。

1470〜1530行は、終了処理。先手、後手のどちらの勝ちか、または引き分けかを表示し、リプレイするかどうかを聞いてくる。

1540〜1730行は、人間が盤面に石を置くためのルーチン。

1740〜1830行が、コンピュータの思考ルーチンになる。もし対戦相手の石がすでに3目並んでいる状態であれば、そこを止める。3目並んでいない場合は、2目並んでいるところを止めるように打つ。

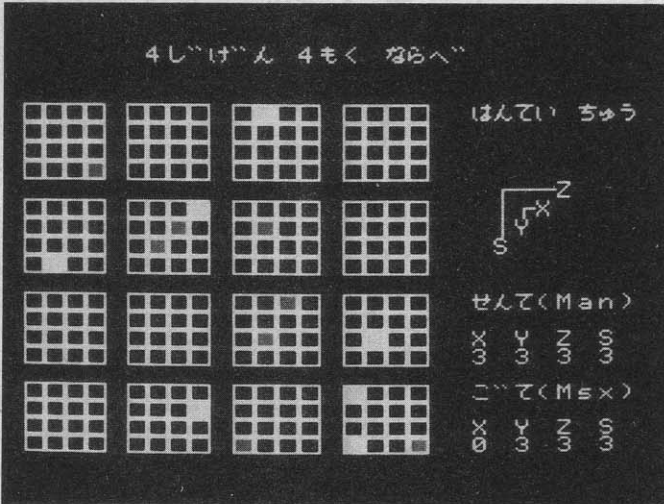
1840〜2050行は、4目、および3目並んでいるかの判定ルーチンだ。直前に置かれた石に注目し、その石から40とおりの方向をチェックする。変数KMが調べている方向のライン上にある自分の石の数、KTが相手の石の数、KSが空白を表わしている。

と、いうわけで、今回は少し長めのリストになってしまったけど、がんばって打ち込んで、4次元超立方体の4目並べのワケノワカラン世界で遊んでほしい。

4じげん　4もく　ならべ

はんてい　ちゅう

せんて(Man)
X Y Z S
3 3 3 3

ごて(Msx)
X Y Z S
0 3 3 3

⬆4×4のマス目が4つで立方体になる。超立方体は6つの立方体が絡み合っている。

変数表

M(x,y,z,s)	超立方体の座標
X(),Y(),Z(),S()	4目判定用ベクトルデータ
US()	先手、後手を判断。それぞれの変数の値が1ならば、人間、0ならばコンピュータを表わす
X1,Y1,XX,YY	画面上の実座標
HT(BB=1)	値が1ならば、ゲーム終了
HT(BB=2)	値が1ならば、相手が3目完成している

4次元4目並べLIST

```
1000 DEFINT A-Z
1010 DIM M(3,3,3,3),X(40),Y(40),Z(40),S(40),S$(2),R$
(2),SG$(2),US(2)
1020 FOR I=1 TO 40:READ X(I):NEXT I
1030 FOR I=1 TO 40:READ Y(I):NEXT I
1040 FOR I=1 TO 40:READ Z(I):NEXT I
1050 FOR I=1 TO 40:READ S(I):NEXT I
1060 S$(0)="ﾀ":S$(1)="ﾈ":S$(2)="ﾐ":R$(0)="Msx":R$(1)
="Man":SG$(0)="せんて":SG$(1)="ごて"
1070 SCREEN 1:COLOR 15,1,1:WIDTH 32:KEY OFF
1080 GOSUB 2140:GOSUB 2210
1090 XY=1:GOSUB 1100:GOTO 1310
1100 LOCATE 23,3:PRINT"かきかえ ちゅう"
1110 LOCATE 23,4:PRINT"          "
1120 FOR S=0 TO 3:FOR Z=0 TO 3
1130 FOR Y=0 TO 3:FOR X=0 TO 3
1140 ON XY GOSUB 1200,1210
1150 LOCATE XX,YY,0:PRINT S$(M(X,Y,Z,S));
1160 NEXT X,Y,Z,S
1170 ON XY GOSUB 1220,1260
1180 LOCATE 23,3:PRINT SG$(G);" の   "
1190 LOCATE 23,4:PRINT"ばんです":RETURN
1200 XX=2+Z*5+X:YY=3+S*5+Y:RETURN
1210 XX=2+X*5+Z:YY=3+Y*5+S:RETURN
1220 LOCATE 24, 7:PRINT "┌──Z"
1230 LOCATE 24, 8:PRINT "│┌X "
1240 LOCATE 24, 9:PRINT "│Y   "
1250 LOCATE 24,10:PRINT "S    ":RETURN
1260 LOCATE 24, 7:PRINT "┌──X"
1270 LOCATE 24, 8:PRINT "│┌Z "
1280 LOCATE 24, 9:PRINT "│S   "
1290 LOCATE 24,10:PRINT "Y    ":RETURN
1300 ' ﾒｲﾝ
1310 LOCATE  8,0:PRINT"4じげん 4もく ならべ"
1320 LOCATE 23,13:PRINT"せんて(";R$(UC(0));")";
1330 LOCATE 23,15:PRINT"X Y Z S ";
1340 LOCATE 23,16:PRINT"0 0 0 0 ";
1350 LOCATE 23,18:PRINT"ごて(";R$(UC(1));")";
1360 LOCATE 23,20:PRINT"X Y Z S ";
1370 LOCATE 23,21:PRINT"0 0 0 0 ";
1380 G=0:FOR TJ=0 TO 255:BEEP
1390 LOCATE 23,3:PRINT SG$(G);" の   "
1400 LOCATE 23,4:PRINT "ばんです"
1410 IF UC(G) THEN GOSUB 1550 ELSE GOSUB 1750
1420 LOCATE 23,3:PRINT "はんてい ちゅう"
1430 LOCATE 23,4:PRINT "          "
1440 BB=1:GS=G:GOSUB 1840 ' ﾊﾝﾃｲ
1450 IF HT=1 THEN 1530
1460 G=G XOR 1:NEXT TJ
1470 LOCATE 23,3:PRINT"ひきわけ です"
1480 LOCATE 23,4:PRINT"Replay ?"
1490 LOCATE 23,5:PRINT"(Y or N)"
1500 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 1500
1510 A$=INKEY$:IF A$="N" THEN END
1520 IF A$="Y" THEN RUN ELSE 1510
1530 LOCATE 23,3:PRINT SG$(G);" の かち":GOTO 1480
1540 ' ﾆﾝｹﾞﾝ
1550 X1=2:Y1=3:X=0:Y=0:Z=0:S=0
1560 LOCATE 23,15+G*5+1:PRINT CHR$(48+X);" ";CHR$(48
+Y);" ";CHR$(48+Z);" ";CHR$(48+S)
1570 LOCATE 2,3,1
1580 IF INKEY$=CHR$(13) THEN XY=((XY-1) XOR 1)+1:GOS
UB 1100:GOTO 1550
1590 ST=STICK(0):IF ST=0 THEN 1700
1600 IF INKEY$<>"" THEN 1600
1610 X1=X1+(ST=7)-(ST=3):Y1=Y1+(ST=1)-(ST=5)
1620 X1=X1+(X1=21)-(X1=1):Y1=Y1+(Y1=22)-(Y1=2)
1630 IF (X1-1) MOD 5 =0 THEN X1=X1+(ST=7)-(ST=3)
1640 IF (Y1-2) MOD 5 =0 THEN Y1=Y1+(ST=1)-(ST=5)
1650 X=(X1-2) MOD 5:Y=(Y1-3) MOD 5
1660 Z=(X1-2) ¥ 5:S=(Y1-3) ¥ 5
1670 IF XY=2 THEN SWAP X,Z:SWAP Y,S
1680 LOCATE 23,15+G*5+1,0:PRINT CHR$(48+X);" ";CHR$(
48+Y);" ";CHR$(48+Z);" ";CHR$(48+S);
1690 LOCATE X1,Y1,1
1700 IF STRIG(0)=0 THEN 1580
1710 IF M(X,Y,Z,S) THEN BEEP:GOTO 1580
1720 LOCATE X1,Y1,0:PRINT S$(G+1);CHR$(29);
1730 M(X,Y,Z,S)=G+1:RETURN
1740 ' ｼｺｳ ﾙｰﾁﾝ
1750 BB=2:GS=G :GOSUB 1840
1760 IF HT=2 THEN XS=XR:YS=YR:ZS=ZR:SS=SR
1770 M(XS,YS,ZS,SS)=G+1
1780 X=XS:Y=YS:Z=ZS:S=SS
1790 LOCATE 23,15+G*5+1,0:PRINT CHR$(48+X);" ";CHR$(
48+Y);" ";CHR$(48+Z);" ";CHR$(48+S);
1800 IF XY=2 THEN SWAP XS,ZS:SWAP YS,SS
1810 X1=2+XS+ZS*5:Y1=3+YS+SS*5
1820 LOCATE X1,Y1:PRINT S$(G+1);
1830 RETURN
1840 ' ﾊﾝﾃｲ ﾙｰﾁﾝ
1850 HT=0:FOR I=1 TO 40
1860 X0=X:Y0=Y:Z0=Z:S0=S
1870 IF X0<0 OR Y0<0 OR Z0<0 OR S0<0 THEN 1910
1880 IF X0>3 OR Y0>3 OR Z0>3 OR S0>3 THEN 1910
1890 X0=X0-X(I):Y0=Y0-Y(I):Z0=Z0-Z(I):S0=S0-S(I)
1900 GOTO 1870
1910 KM=0:KT=0:KS=0
1920 X0=X0+X(I):Y0=Y0+Y(I):Z0=Z0+Z(I):S0=S0+S(I)
1930 IF X0<0 OR Y0<0 OR Z0<0 OR S0<0 THEN 2050
1940 IF X0>3 OR Y0>3 OR Z0>3 OR S0>3 THEN 2050
1950 IF M(X0,Y0,Z0,S0)=GS+1 THEN KM=KM+1:GOTO 1990
1960 IF BB-1 THEN 2050
1970 IF M(X0,Y0,Z0,S0)=(GS XOR 1)+1 THEN KT=KT+1
1980 IF M(X0,Y0,Z0,S0)=0 THEN KS=KS+1:XS=X0:YS=Y0:ZS
=Z0:SS=S0
1990 IF KM+KT+KS<4 THEN 1920
2000 ON BB GOTO 2010,2030
2010 IF KM-4 THEN HT=1:RETURN
2020 GOTO 2050
2030 IF KT=3 AND KS=1 THEN HT=1:RETURN
2040 IF KT=2 AND KS=2 THEN XR=XS:YR=YS:ZR=ZS:SR=SS:H
T=2
2050 NEXT I:RETURN
2060 ' v-x
2070 DATA 1,0,0,0,1,1,1,0,0,0,1,1,1,0,0,0,1,1,-1,-1,
1,1,-1,-1,1,1,-1,-1,0,0,0,0,1,1,-1,-1,1,-1,1,-1
2080 ' v-y
2090 DATA 0,1,0,0,1,0,0,1,1,0,-1,0,0,1,1,0,1,1,1,1,1
,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,-1,1,-1,1,1,-1,-1
2100 ' v-z
2110 DATA 0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,-1,0,-1,0,1,1,-1,1,-
1,0,0,0,0,1,-1,1,-1,1,-1,1,-1,1,1,1,1,1,1,1,1
2120 ' v-s
2130 DATA 0,0,1,0,0,0,1,0,1,1,0,0,-1,0,-1,-1,0,0,0,0
,1,-1,1,-1,1,1,1,1,1,1,-1,-1,1,1,1,1,-1,-1,-1,-1
2140 FOR I=&HC0 TO &HD0 STEP 8
2150 RESTORE 2200
2160 FOR J=I*8 TO I*8+7:READ A$
2170 VPOKE J,VAL("&H"+A$):NEXT J,I
2180 VPOKE &H2018,&HF0:VPOKE &H2019,&HF8:VPOKE &H201
A,&HF7
2190 FOR I=0 TO 23:PRINTA$(0);:NEXT:RETURN
2200 DATA FF,81,81,81,81,81,81,FF
2210 CLS:PRINT:PRINT
2220 PRINT TAB(9)"4じげん 4もく ならべ"
2230 PRINT
2240 PRINT TAB(7)"      せんて      ごて"
2250 PRINT
2260 PRINT TAB(7)"1)   にんげん   にんげん"
2270 PRINT TAB(7)"2)   MSX        にんげん"
2280 PRINT TAB(7)"3)   にんげん   MSX"
2290 PRINT TAB(7)"4)   MSX        MSX"
2300 PRINT
2310 INPUT "        どれに しますか (1~4)";A:CLS
2320 IF A<0 OR A>4 THEN 2310
2330 ON A GOTO 2340,2350,2360,2370
2340 UC(0)=1:UC(1)=1:RETURN
2350 UC(0)=0:UC(1)=1:RETURN
2360 UC(0)=1:UC(1)=0:RETURN
2370 UC(0)=0:UC(1)=0:RETURN
```

ラッキーの
プログラミングに夢中!

● 編集者Lの〝絶対にシューティングがいい!〟というゴリオシで、Mマガウォーズ(仮称)の内容はシューティングゲームに決定。でも、BASICが中心じゃ、アレスタ2とかスペースマンボウみたいな、バリバリのゲームが作れるわけはないのにね。まあ、どこまでできるかは、読んでのお楽しみかな。

戦闘機を描いてみよう

先月号でスプライトエディタを発表したので、スプライトパターンは作れるようになったね。そこで今月は、そのエディタで作ったパターンを使って、シューティングゲームを作ってみよう。

まず、シューティングゲームにつきものなのは、何といっても戦闘機。スプライト番号0に戦闘機のパターン、スプライト番号1にその戦闘機が発射する弾を描いて登録しよう。これにはやっぱり、キミのオリジナルパターンを使ってほしいな。次のページのリストには、とりあえずボクが作ったデータが入っているけど、ぜひともオリジナルに挑戦してみよう。

そうそう、前回のスプライトエディタでは64枚のスプライトが登録できるはずだったんだけど、32枚しか登録できなくなってました。まあ、64枚も一度に必要なことはないかもしれないけど、どうもごめんなさい。470行の

……32 AND 31……

という部分を、

……64 AND 63……

に直してくださいね。

キャラクターを動かす

それでは、とりあえずのスプライトパターンを作ったところで、2月号に掲載した〝キャラクターを動かす〟という内容に戻ってみるぞ。今月はスピード面を重視してプログラムしてみよう。具体的には、2月号リスト1の10~110行と200~270行、そしてリスト2の120~150行を使うことにする。これらを改造したり付け加えたりして、用意した戦闘機のパターンが弾を撃つところまで作ってみようというわけだ。実際の手順を箇条書きにしてみるね。

①3月号のスプライトエディタのデータコマンドを使い、0から1のスプライトデータをDATA文にしたものをMERGEする(10000~10210行)。

②スプライト定義ルーチンを呼び出すため、20行をGOSUB 10000に変更する。

③戦闘機が画面全体を移動できてもおもしろくないので、上はある程度のとこまでしか動けないようにする(130行)。

④SCREEN1ではスプライトのラインカラーは使えない。また、真っ赤な戦闘機は好みでないので、表示色を白に変更(140行)。

⑤弾を動かす処理を、150行からの部分に付け加える。

といった感じだけど、わかったかな。最後の弾を動かす処理では、変数〝MF〟を弾が出ているかどうかのフラグに用いることにした。MFが0なら弾は出ていなくて、1ならすでに弾が出ている状態を示すというわけだ。また〝MX〟を弾のX座標、〝MY〟を弾のY座標とする。

弾が出ていなくて、なおかつスペースキーが押されている場合は、300行からの弾を撃つ処理に入る。また、この処理が終わったあとと、すでに弾が発射されていた場合には、350行からの弾を動かす処理を実行するようになっているぞ。あとで処理を付け加えたい、なんて場合に困らないように、弾を出さない場合でも常に400行をとおってから、100行にもどるように作っておくといいかもしれない。

ここまでの部分をプログラムしたのがリスト1。2月号のリストと比べて、どんなふうに〝いいかげんに付け加えていけばいいか〟というのを理解してほしい。

背景も動かせるかな

幻のゲーム〝Mマガウォーズ(仮称)〟も、どうやらゲームになりそうな気配はしてきた。でも、なんというか、いまいちさびしい。やはり背景が必要かなあ……。

〝シューティングっていうならスクロールしなきゃね(編集者L談)〟

おーい、BASICでどうやってスクロールしろっていうんだよう。改行の画面スクロールを使ったゲームはよく目にするけど、このMマガウォーズの場合、逆スクロールしないと気分が出ないと思うんですけど。まあスクロール自体は、マシン語を使えばできないことはないと思うけど、このコーナーが対象としてるのは、〝BASICはだいたい覚えたけどプログラムが組めない〟という人だからねえ。

というわけで作ってみたのが、リスト2の〝逆スクロールマシン語ルーチンジェネレータ(長い名前だなあ)〟。これは画面を逆スクロールさせるマシン語ルーチンを、自分の好きなアドレス(番地)に作ることができるプログラムだ。使い方を簡単に説明するね。

まず、プログラム実行させるとアドレスを聞いてくるので、16進数で答えてやろう。〝アドレス〟についてよくわからない人は……まあ適当にC000ぐらいを入力すればいいね。すると〝DSCRC000.OBJ〟というファイルが、自動的にディスクにセーブされるぞ。これをほかのプログラムに組み込むための手順は、以下のとおりだ。

①CLEAR文でメモリを確保する。第1パラメータが文字変数領域のサイズで、次がBASICプログラムの上限値を示すので、上限をマシン語プログラムの開始アドレス-1に指定しよう。
(例)10 CLEAR 100,&HBFFF

②マシン語ルーチンをBLOAD命令を使って読み込む。これでマシン語ルーチンが、メモリに置かれた(記憶された)ことになる。
(例)20 BLOAD"DSCRC000.OBJ"

③DEFUSR命令で、呼び出すアドレスを指定する。
(例)30 DEFUSR=&HC000

④最後に逆スクロールを実行したいところで、〝A=USR(0)〟という命令を実行すればいい。

このマシン語ルーチンを使用する上での注意点としては、第一に

SCREEN1でしか使えないことがあげられる。ほかのスクリーンモードで使った場合の動作は、保証できないので気をつけてね。

二番目としては、これからもさまざまなマシン語プログラムジェネレータを発表することがあると思うけれど、それらを同時に複数使用する場合には、かならずアドレスが重ならないようにすることが必要だ。16進数がよくわからない人は、画面の〝( )〞内に表示される10進数をメモしておいて、それらの範囲が重ならないように気をつけるといいだろう。

そして最後に、マシン語は下手するとすぐに暴走して、MSXの電源を切らなければいけなくなることがある。だから、作りかけのプログラムなどは、こまめにセーブするようにしようね。

参考までに、リスト1に付け加えてマシン語ルーチンを使えるようにするプログラムを、リスト3に掲載しておいた。乱数で画面の一番上に星(点)を描いてから、スクロールルーチンを呼び出しているのがわかるかな。そうそう、リスト2を実行するときは、アドレスに〝C000〞を指定してね。

というところで、今月はおしまい。もうゲームの中心部分はできたといっても過言ではない……かな? 来月号では、ゲームとして成り立つところまで作る予定でいるぞ。乞うご期待!

LIST1 Mマガウォーズ(仮称)

```
10 SCREEN 1,2:COLOR 15,0,0:KEY OFF:CLS
20 GOSUB 10000
90 X=15:Y=11
100 A=STICK(0)
110 XX=0:YY=0:ON A GOSUB 200,210,220,230
,240,250,260,270
120 X=X+XX:Y=Y+YY
130 X=X-(X<0)+(X>30):Y=Y-(Y<8)+(Y>22)
140 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),15,0
150 IF MF GOTO 350
160 IF STRIG(0) GOTO 300
170 GOTO 400
200 YY=-1:RETURN
210 YY=-1:XX=1:RETURN
220 XX=1:RETURN
230 XX=1:YY=1:RETURN
240 YY=1:RETURN
250 YY=1:XX=-1:RETURN
260 XX=-1:RETURN
270 XX=-1:YY=-1:RETURN
300 MX=X:MY=Y:MF=1
350 MY=MY-2:PUT SPRITE 1,(MX*8,MY*8),8,1
360 IF MY<-2 THEN MF=0
400 GOTO 100
10000 I=0
10010 A$="":FOR J=0 TO 31:READ B$:IF B$<
>"*" THEN A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT
J:SPRITE$(I)=A$:I=I+1:GOTO 10010
10020 DIM C$(63)
10030 A$="":FOR J=0 TO 15:READ B$:IF B$<
>"*" THEN A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT
J:C$(I)=A$:I=I+1:GOTO 10030
10040 RETURN
10100 ' SPRITE DATA 0
10110 DATA 01,01,01,03,43,43,57,D7,D4,D8
,FB,FF,FF,D7,C3,40
10120 DATA 00,00,00,80,84,84,D4,D6,56,36
,BE,FE,FE,D6,86,04
10130 ' SPRITE DATA 1
10140 DATA 00,00,00,01,01,01,01,03,02,01
,03,03,02,00,00,00
10150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,80,80,00
,80,80,80,00,00,00
10160 DATA *
10170 ' SPRITE COLOR 0
10180 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
,0F,0F,0F,0F,0F,0F
10190 ' SPRITE COLOR 1
10200 DATA 00,00,00,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
,0F,0F,0F,00,00,00
10210 DATA *
```

LIST2 逆スクロールルーチン

```
10 CLEAR 100,&H8FFF:DEFINT A-Z:CLS
20 PRINT"* ｷﾞｬｸｽｸﾛｰﾙ ﾏｼﾝｺﾞﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｻｸｾｲﾌﾟ
ﾛｸﾞﾗﾑ"
30 PRINT"* MSXﾏｶﾞｼﾞﾝ '90 4ｶﾞﾂｺﾞｳ"
40 PRINT:LINE INPUT"ﾏｼﾝｺﾞ ｶｲｼ ｱﾄﾞﾚｽ = &H
";M$:M=VAL("&H"+M$)
50 PRINT"ADDRESS=&H";HEX$(M);"(";M;")
60 IF M>0 OR M<&H9000 THEN PRINT"ｱﾄﾞﾚｽｶﾞ
ﾁｲｻｽｷﾞﾏｽ.":GOTO 40
70 IF M>&HD000 THEN PRINT"ｱﾄﾞﾚｽｶﾞ ｵｵｷｽｷﾞ
ﾏｽ.":GOTO 40
80 PRINT"ｲｲﾃﾞｽｶ?(Y/N)";
90 A$=INPUT$(1):A=INSTR("YyNn",A$):IF A=
0 GOTO 90
100 PRINTA$:IF A>2 GOTO 40
110 A=M+&H303:PRINT"ﾏｼﾝｺﾞ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ &H";HE
X$(M);"(";M;") ｶﾗ &H";HEX$(A);"(";A;") ﾏ
ﾃﾞ"
120 LN=1000:C=0:Y=CSRLIN:AD=M
130 LOCATE 0,Y:PRINT LN:FOR I=0 TO 7
140 READ A$:IF A$="*" GOTO 190
150 A=VAL("&h"+A$):POKE AD,A:AD=AD+1
160 C=(C+A)AND &HFF:NEXT I
170 READ A$:IF C<>VAL("&h"+A$) THEN PRIN
T"ﾃﾞｰﾀﾌﾞﾝﾆ ｱﾔﾏﾘｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":PRINT"Line Numb
er =";LN:END
180 LN=LN+10:GOTO 130
190 NA$="DSCR"+HEX$(M)+".OBJ"
200 PRINT"ｾｰﾌﾞ ｼﾏｽ.(";NA$;")"
210 BSAVE NA$,M,M+&H303
220 PRINT"ｼｭｳﾘｮｳ ｼﾏｼﾀ.":END
1000 DATA 21,00,18,11,23,C0,01,E0,0E
1010 DATA 02,CD,59,00,21,00,18,01,70
1020 DATA 20,00,3E,20,CD,56,00,21,32
1030 DATA 23,C0,11,20,18,01,E0,02,41
1040 DATA C3,5C,00,60,*
```

LIST3 追加のプログラム

```
5 CLEAR 100,&HBFFF:BLOAD"DSCRC000.OBJ"
30 DEF USR=&HC000
400 LOCATE RND(1)*31,0:PRINT"･";
410 A=USR(0)
420 GOTO 100
```

MSXビジネス活用法

LAB Letterの第3号をレポートする

ここしばらく難しそうなビジネスソフトの話題が続いたので、今月はちょっと趣向替え。肩の力を抜いて、楽しいディスクマガジンを紹介しよう。たまにはこんな回があってもいいよね。

LAB Letterはユーザーオンリー

ソフトであって、ソフトじゃない。雑誌であって、雑誌じゃない。さて、その正体は……HAL研究所から発売された、ディスクマガジンの『LAB Letter』。HALNOTEユーザーのために、いろいろな情報、バージョンアップデータなどを満載した、ユニークなシロモノなのだ。これではや、第3号の発行を迎えることになった。

こりゃおもしろそうだと、さっそく本屋にいっても……ない。「おじさん。LAB Letter、入ってないじゃない。何やってんのよ」といってもダメ。LAB Letterは、HALNOTEシリーズの登録ユーザーだけしか手に入らないものなのだ。まだユーザー登録していない人は、早く登録はがきを送ろうね。前の号をまだ読んでないというならば、LAB Letterのバックナンバーも手に入れてみよう。

と、いうわけで、LAB Letterの第3号。その中身を順番に探っていくとしよう。

第3号の内容も盛りだくさんなのだ

LAB Letterのディスクをセットする前に、HALNOTEのカートリッジが入っているかを確認しよう。これは、HALNOTEのアプリケーションのひとつなんだからね。そして、LAB Letterのディスクをセットして、スタート。自動的に写真1の表紙が画面に現われるぞ。写真2に掲載した目次などを見て、この号に何が入っているのか、ザッと見ておこう。

主な項目は、

①ソフトウエアライブラリ
②LAB Letter House
③HALOS解析
④バージョンアップ

といったところ。それぞれの項目には、さらに詳しい記事や情報がつまっているんだ。

まだLAB Letterの読み方をよく知らない人は、2ページの〝はじめに〟や、3ページの〝操作説明〟を読むといい。でもまあ、HALNOTEをいつも操作するように、マウスを使って直感のとおりにやっていけば、そう迷うことはない。あまり難しく考えずに、エイヤッと操作して楽しむのがいいだろう。

LAB Letterを作ってみようか

この号の目玉のひとつが、ソフトウエアライブラリ。第3号は、〝BOOK〟の特集だ。

BOOKというのは、LAB Letterのようなディスクマガジンを、まさにアナタ自身の手で作ってしまえるという、とんでもない(?)ツール。HALNOTEのワープロや図形プロセッサ、表計算ソフトといったアプリケーションで作った、絵や文字や数字などのさまざまなデータを、エイヤっとばかりにまとめてくれる、一種のプレゼンテーションツールなのだ。

基本的には写真3のように、大きくわけて、

①COLUMN
②SEW
③BOOK

の3つのツールがあれば、ディスクマガジンができ上がるわけだね。

まずCOLUMNというのは、図形プロセッサのカラー版といったところ。操作を指示するボタンのグラフィックなどを画面上に作るのにも使う、〝ページファイル作成ツール〟というわけだ。

写真1
⬆これがはじめに表示される表紙の画面。今回の特集は、〝BOOK〟コマンドなのであった。

写真2
➡見たいページをクリックすると、そのページが表示される。使い方(読み方)も簡単だね。

写真3
➡BOOKコマンドがどのように使われるかを示した図。よーく見て、その構造を理解しておこうね。

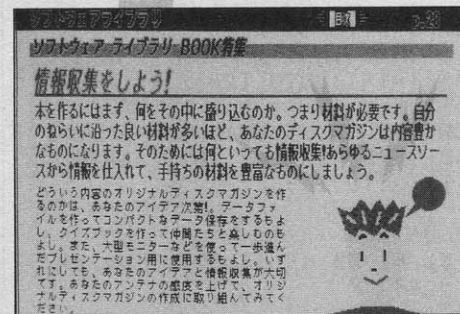
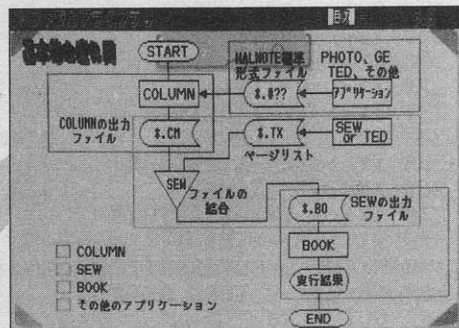



写真4
⬅コマンドの構造が理解できたら、いよいよ実践。情報収集の方法からアドバイスしてくれる。

写真5
➡キミの反応によってストーリーが変化する小説。コンピュータだからこそ可能になった電子小説だ。

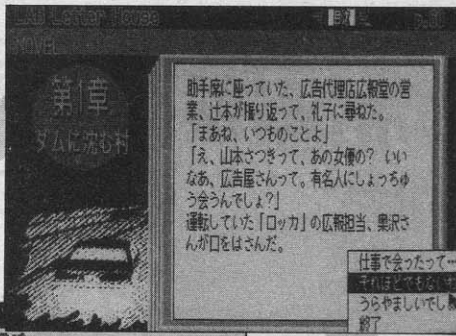
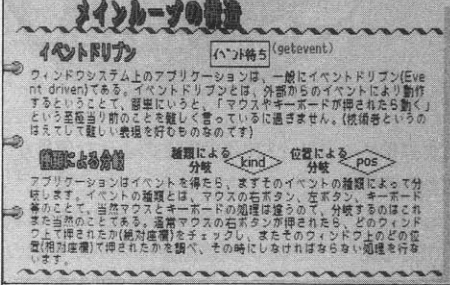



写真6
⬅毎号毎号HALNOTEのシステムを解説してくれるHALOS解析のコーナー。難しいから心して読もう。

2番目のSEWは、各アプリケーションなどで作られたバラバラのデータを、1冊の〝本〟に製本するためのツール。そして、これらのツールで作られたデータを、実際に順序よくプレゼンテーションしていくのが、BOOKというわけ。

普通に考えるならば、この手のツールはとっても高い。はっきりいって、何万円もするものがほとんどだ。何でそんなすごいものが、たかだか3000円[税、送料込み]のLAB Letterに入っているの？ といわれても、こっちは困ってしまう(べつに困ることはないか)。まあ、せっかくだから、ありがたく利用させてもらえばいいね。

BOOKを使って、実際にディスクマガジンをつくるテクニックも、写真4のように紹介されているぞ。たんなる技術的なテクニックだけではなく、情報収集からはじまって最終的な製本まで、トータルにノウハウを提供してくれているのが親切だね。

本当は、もっとじっくりBOOKについて書きたいところだけど、ほかにも紹介しなくちゃいけない魅力的な内容が満載されている。まずはLAB Letterの説明を読んで、チャレンジしてみてほしいな。

電子(?)小説にキミも参加してみよう

ちょっと気楽に、雑誌らしくというのなら〝LAB Letter House〟。ここにはギャラリー、パズル、読者のページ、そして小説(写真5)などが詰まっているぞ。

小説なんて、べつにディスクで読まなくてもいいよ、というアナタ。ちょっと待ってくださいな。この小説、素直にストーリーを追って読んでいくような、紙に書かれたものとは大違い。なにしろ自分で答えのセリフを指定したり、名前を打ち込んでみたりと、自らがストーリーに参加しているような気分で、読み進んでいけるんだ。

そのあらすじは……こればっかりは読んでのお楽しみだね。

プロフェッショナルなアナタに送る

クイズなんかいらない、それよりもっと実用的な情報を載せて！ というウルサ型のプロフェッショナルは、〝HALOS解析〟に注目してみよう。3回目を迎えた今回のテーマは、なんとアプリケーションの書き方。こんなことまで公開してしまっていいのかな、と心配になるくらいの内容だぞ。

このあたりの記述は、C言語の知識がない人には、チンプンカンプンだろうけど、スーパーGCALCなんてものを自分で開発してしまえ！ なんて意気込む人には、願ったりかなったりの情報といえそうだ(写真6参照)。

バージョンアップはこちらでどうぞ

LAB Letterが、通常のソフトや雑誌と違っていることは、これまでに発売されたアプリケーションのバージョンアップまでできてしまうこと。今回は、〝Draw1.2〟と、〝Binder1.5〟だ。

Draw1.2は、使用できるセルの数が128個から256個にアップし、ビットマップデータの組み込みができるように改善されている。一方、Binder1.5はハードディスクに対応。Binderのページ数が10ページに増え、扱えるファイルの数も250個に増えているぞ。

また、これらのバージョンアップにともなう、プログラムをコピーしたり、マニュアルを印刷したりといった作業は、すべて写真7のコントロールページで行なえるようになっている。特別なプログラムの知識などがなくても、画面のメッセージに従ってディスクをセットしたりするだけで、バージョンアップができるわけだ。

ほかの記事の部分であれだけ楽しめて、その上しっかりバージョンアップまでできてしまうのだから、これはお買い得。HALNOTEユーザーなら、ぜひ定期購読したいところだね。

おっと求人広告まで載っているぞ

ふんふんとページを眺めていくと、出てきたのが写真8の求人情報。ユーザーとしてHALNOTEを使う立場から、HALNOTEを作るソフトハウスの立場へと、ちゃっかり誘っているわけだね。

BOOKを使ってディスクマガジンを編集してみたり、HALOS解析を読んでアプリケーションを作りたくなった、なんて創作意欲に燃えてる人は、応募してみるといいかもしれないな。

楽しい情報が満載で、全84ページのLAB Letter。次号は何がでてくるのか、楽しみだね。ハルケンさん、はやく作ってくださいね。

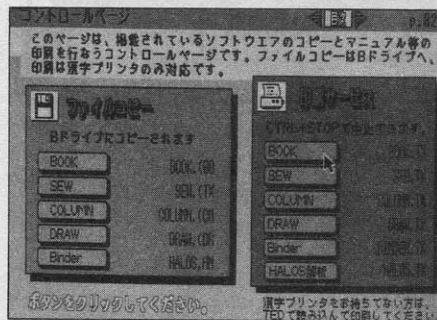



写真7
⬅ソフトウエアのコピーや、マニュアルの印字は、すべてこのコントロールページの指示にしたがえばいい。

写真8
➡げげっ、こんなところに求人広告がある。〝給与・待遇〟の具体的な数字が、思わず気になったりしてね。

MSX2+テクニカル探検隊

コンピュータ通信大研究

アスキーから待望のMSX用RS-232Cカートリッジ、『MSX-SERIAL232』の販売が開始された。そこで今月から2ヵ月にわたって、通信に関するアレコレを勉強してみようと思うのだ。

国際標準のRS-232Cなのだ

RS-232Cとは、アメリカ電子工業学会が定めた規格で、通信用のコネクタの形と信号の意味などを決めたもの。国際電信電話諮問委員会(CCITT)や、国際標準化機構(ISO)、日本工業規格(JIS)もこれに互換の規格を定め、RS-232Cは世界的にもっとも普及している通信の規格になったわけだ。

ただし、すべてのコンピュータやモデムのRS-232Cが、この規格にしたがっているとは限らないので注意しよう。MSX-SERIAL232やPC-9801シリーズなどでは、18本ある信号線のうち11本だけを使い、ほかの信号を無視している。さらに日本製のコンピュータでは、本体はメス型のコネクタでケーブルはオス型、なんて場合が多いけど、アメリカでは逆が多いようだ。

また、25ピンのコネクタだからといって、RS-232Cとは限らない。アメリカのIBM-PCやその互換機は9ピンのRS-232Cコネクタを使っているし、東芝のラップトップパソコン〝DynaBook〟の裏側には、25ピンの増設ディスクドライブ用コネクタなんていうのもあるんだ。

図1と表1にRS-232Cコネクタの形状や信号線を説明しておいたから、参考にしてね。〝TxD〟などの信号名は一般に使われている名称で、〝(SD)〟などのカッコの中の信号名は、JISの正式名称を表わしているぞ。

さて、実際にパソコンとモデムをつないで通信を行なった場合、RS-232Cには図2のような信号が流れることになる。たとえば〝A〟という文字(&H41)を送信するには、データの開始を表わすスタートビットの0、ビット0(LSB)からビット7(MSB)の順に並べたAの文字データ、そしてデータの終了を表わすストップビットの1を合わせた、〝0100000101〟という10ビットが送られるわけだ(通信方式によっては、ストップビットが2ビットのこともある。また、データを1ビットずつ直列に送ることから、RS-232Cはシリアルインターフェイスとも呼ばれている)。

RS-232Cではデータの0を＋12ボルトで、データの1を－12ボルトで表わす。一方モデムはデータの0を高い音で、データの1を低い音で表わす。このように音の高低で信号を表わす方式を、周波数変調(FM変調)といい、カセットインターフェイスや、低速モデムにも使われているんだ。

図1 RS-232Cコネクタのピン配列

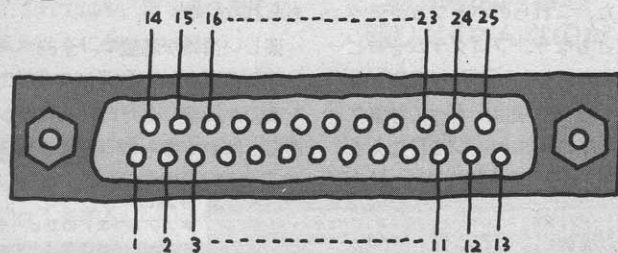
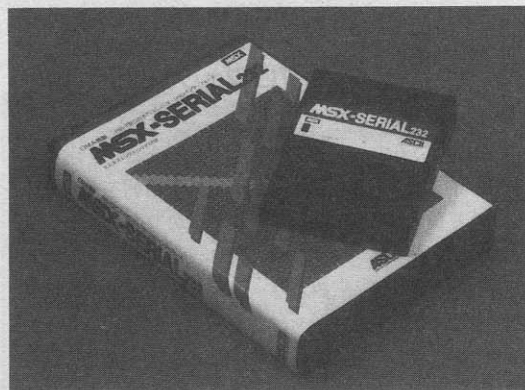



表1 RS-232Cコネクタの信号線

ピン番号	信号名	相互接続回路名称	信号の方向
1	FG	フレームグラウンド(保安用接地)	
2	TxD(SD)	送信データ	出力
3	RxD(RD)	受信データ	入力
4	RTS(RS)	送信要求	出力
5	CTS(CS)	送信可	入力
6	DSR(DR)	データセットレディ	入力
7	SG	シグナルグラウンド(信号用接地)	
8	DCD(CD)	データチャネル受信キャリア検出	入力
15	ST2	送信信号エレメントタイミング(DCE)	入力
17	RT	受信信号エレメントタイミング(DCE)	入力
20	DTR(ER)	データ端末レディ	出力
22	RI(CI)	被呼表示(リングインジケータ)	入力
24	ST1	送信信号エレメントタイミング(DTE)	出力

⬅アスキーのMSX-SERIAL232。直販のみの発売で価格は1万9417円([税別]、送料込み)。パソコン通信をするなら必携だぞ。

ちょっといい 通信用語の解説だぞ

通信分野を勉強するうえで、避けてはとおれない難解な通信用語を整理する。これさえ読めばモデムのマニュアルに書いてある内容も理解できるかもね。

◉モデム

〝modulator and demodulator〟の略称。コンピュータの信号を音に変換して送信したり、受信するための装置だ。

◉bps(ビーピーエス)

〝bit per second〟の略で、1秒間に通信されるビット数を表わす単位。パソコン通信では300bpsから2400bps程度、ファクシミリでは4800bpsから9600bpsの速さが一般的となっている。

◉baud(ボー)

通信速度ではなくて、〝変調周波数〟のこと。昔の低速モデムでは、bpsとbaudの値が一致したので混同されがちだけど、パソコン通信用の1200bpsのモデムの変調周波数は600baud。bpsと異なることだけは覚えておいてほしいな。

◉プロトコル

通信の方法の取り決めで、コネクタの形から漢字コードの種類までを含む。MSX-NETのプロトコルを要約すると、通信速度1200bps、データ長8ビット、ストップビット1、パリティなし、漢字コードはシフトJISということになる。

◉全2重通信

普通の電話と同じように、両者が同時に送受信できる通信方式のこと。パソコン通信用のモデムの多くに使われている。

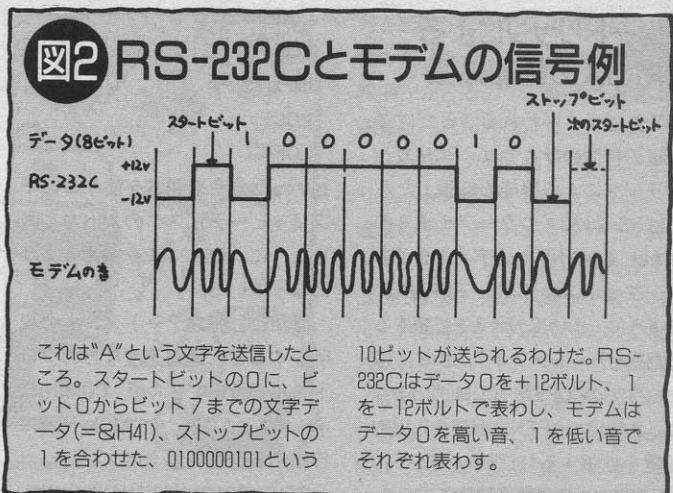
◉半2重通信

アマチュア無線のように、交代で送受信する通信方式のこと。ファクシミリや、MSX専用ネットであるTHE LINKSで使われている。

◉パリティ

通信の誤りを検出するための余分なビット。8ビットのデータにパリティの1ビットを追加し、9ビットの中の1の数がかならず偶数になるようにする。もしも受信した9ビットの中の1の数が奇数なら、通信に誤りがあったとわかるわけだ。データが7ビット方式のものや、1の数が奇数の方式もある。MSX-NETでは使われない。

◉CRC(シーアールシー)

〝cyclic redundancy check(巡回冗長性検査)〟の略称。マシン語プログラムの入力間違いをふせぐ、チェックサムを改良したような誤り検出方式のこと。

これは"A"という文字を送信したところ。スタートビットの0に、ビット0からビット7までの文字データ(=&H41)、ストップビットの1を合わせた、0100000101という10ビットが送られるわけだ。RS-232Cはデータ0を+12ボルト、1を−12ボルトで表わし、モデムはデータ0を高い音、1を低い音でそれぞれ表わす。

◉ATモデム

アメリカのヘイズ社が開発した、モデムを制御するための命令。最近のパソコン通信用モデムの、大部分に使用されている。たとえば、〝ATDT037971010〟という文字列を送ると、モデムがMSX-NETに電話をかけてくれるわけだ。

高速かつエラーなしの MNPモデム登場

〝MNP〟というのは、〝Microcom Networking Protocol〟の略称で、アメリカのマイクロコム社が開発した通信方式のこと。1988年に国際電信電話諮問委員会(CCITT)の勧告により、正式な国際標準として認められた。そして、この通信方式を使うモデムのことを、〝MNPモデム〟というわけだね。

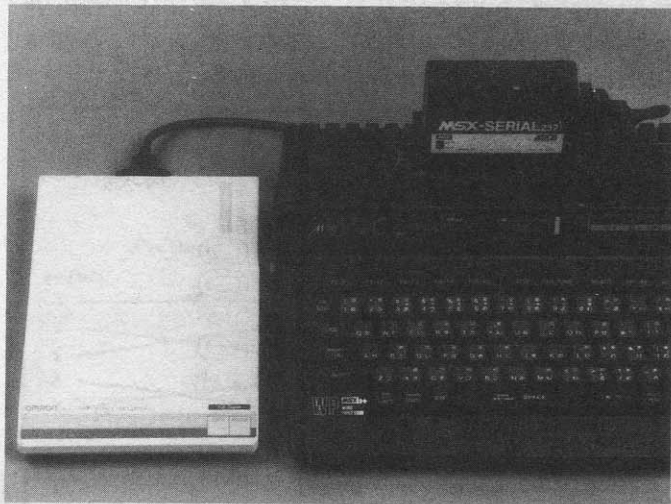
このMNPモデムの第1の特徴は、送受信の際にデータのエラーが起きないこと。送信するデータには自動的にCRCが追加され、受信側でデータの誤りが見つかれば、受信側が送信側に再送信を要求し、自動的にデータが訂正される。

そして、第2の特徴は速いこと。〝同期通信〟という方法を使い、スタートビットとストップビットを省略するなどして、普通のモデムよりも通信速度が速くなった。

第3の特徴は、モデム自体にコンピュータが組み込まれ、エラーの訂正と高速化が自動的に処理されること。MSX本体がMNPを処理する必要はなく、ほかのモデムと同じように使えるわけだね。

MNPモデムには、クラス1から7と9(8は実用化されなかった)の8種類がある。クラスが上がるにつれて、データ圧縮などの機能が追加されて通信速度も上がっていくぞ。また異なるクラスのMNPモデムが通信した場合には、自動的に低いクラスに合わせて通信方式が選ばれるようになっている。

最近では、2400bpsのクラス5のMNPモデムが、手ごろな価格で市販されるようになった。もちろんクラス4のモデムのほうが安いけど、クラス5の通信速度はクラス4の約1.6倍。多少モデム本体の価格が高くても、電話料金の節約で元を取れるはずだ。

ただし、高速モデムを使ったからといって、電話料金を節約できるかどうかはパソコン通信の使い方による。たとえば、あらかじめ用意した文書ファイルを、市外通話でネットワークにアップロードするなんて場合は、通信時間が短くなって電話料金を節約できる。でも、チャットの場合は相手の人間に合わせて通信するので、モデムの速さは関係ないぞ。

⬆MSX-SERIAL232を使い、2400bpsのMNPモデムとMSXをつないでみたところ。

カートリッジによるMSXの機能拡張

これはよくいわれることだけど、MSXの特徴のひとつは、ROMカートリッジによる機能の拡張。たとえばRS-232Cインターフェイスの〝CALL COMINI〟や、ディスクインターフェイスの〝CALL FORMAT〟のように、BASICの命令を拡張する〝拡張ステートメント〟。さらにはRS-232Cの〝OPEN "COM:"〟のように、BASICのOPEN文が使う入出力装置を拡張する〝拡張デバイス〟。RS-232Cや漢字変換辞書をマシン語プログラムが操作するための、〝拡張BIOS〟などがこれにあたる。

これらはすべて、各インターフェイスカートリッジに内蔵されたROM(=ROMカートリッジ)によって処理されるもの。MSX以外のパソコンとちがって、周辺機器を制御するためのプログラムを、そのつどディスクなどから読み込む必要もないわけだね。

さて、MSX-SERIAL232で拡張されたステートメントは表2のとおり。このほかにも、

SAVE
LOAD
RUN
MERGE
OPEN
CLOSE
PRINT#
PRINT# USING
INPUT#
LINEINPUT#
EOF
INPUT$
LOC
LOF

といった命令や関数を使うことで、フロッピーディスクの入出力と同じように、RS-232Cを扱えるようになっている。

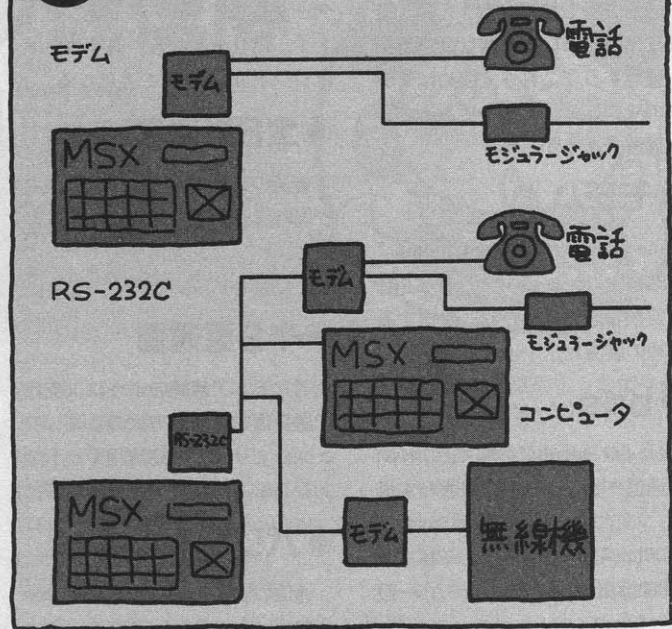
簡単に拡張ステートメントの説明をすると、通信速度などのプロトコルを設定するのが、COMINI命令。でも、ATモデムでMSX-NETに接続するなんて場合は、

```
CALL COMINI("0:8N1XNNNN",
1200, 1200, 0)
```

のように、設定方法が複雑になってしまう。そこで、これを助けるために用意されたのがCOMHELP命令で、COMINI命令の説明を画面に表示してくれるのだ。

また、これらの拡張ステートメントを使って、自作の通信プログラムなどを作る場合に、注意しなくてはいけないことがある。それは、COMONやCOM GOSUB命令で処理される割り込みは、CPUの割り込みよりも遅いということ。

たとえばRS-232CインターフェイスがCPUに割り込み信号を送った場合、カートリッジのROMに入っている割り込み処理プログラムが呼び出され、システムワークエリアに割り込みが起きたというフラグが書き込まれる。

そして、BASICのプログラムの実行が再開され、BASICインタープリタは、1個のステートメントの実行が終わるたびに、割り込みが起きたかどうかのフラグを調べていく。このとき割り込みが起きていれば、COM GOSUB命令で指定された行番号のサブルーチンを呼び出すという仕組みだ。

このようにBASICの割り込みはステートメント単位で処理され、割り込みによって1個のステートメントの実行が中断されることはない。そのため、文字列や数学関数を含む複雑な式、PAINTのような命令が実行されていると割り込み処理が遅れ、受信バッファがあふれるような不都合が起きてしまうわけだね。

また、BASICのINPUT命令がキーボードからの入力を待っているような場合も、入力が終わるまでBASICの割り込み処理が待たされることになる。そこで、

```
100 A$=INPUT$(1)
```

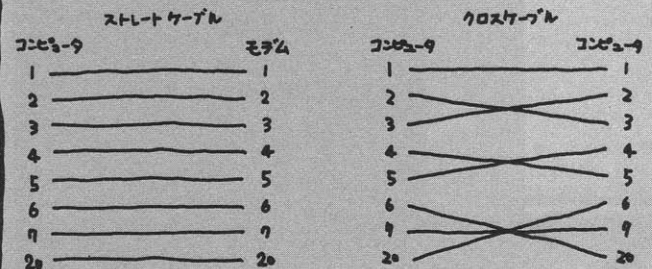
のかわりに、

```
100 A$=INKEY$
110 IF A$="" GOTO 100
```

とすれば、個々の命令の実行時間が短くなるので、BASICの割り込み処理をすばやく行なうことができるようになるぞ。

表2 通信のための拡張ステートメント

コマンド名	機能
COMINI	通信機能の初期設定をする。
COMHELP	COMINIのパラメータ指定方法をヘルプ表示。
COMTERM	ターミナルモードに設定する。
COMDTR	DTR(ER)信号をON/OFFする。
COMBREAK	ブレーク信号を送信する。
COMSTAT	RS-232Cのステータスを求める。
COM GOSUB	割り込み処理サブルーチンの開始行を指定する。
COMON	RS-232Cからの割り込みを許可する。
COMOFF	RS-232Cからの割り込みを禁止する。
COMSTOP	RS-232Cからの割り込みを保留する。

図4 RS-232Cケーブルの種類

ストレートケーブル
コンピュータ — モデム
1 — 1
2 — 2
3 — 3
4 — 4
5 — 5
6 — 6
7 — 7
20 — 20

クロスケーブル
コンピュータ — コンピュータ
1 — 1
2 — 3
3 — 2
4 — 5
5 — 4
6 — 20
7 — 7
20 — 6

⬆RS-232Cがあれば、MSXを大型コンピュータのターミナルにすることも可能だ。

モデムカートリッジとRS-232C

MSXで通信するには2つの方法がある。まずはモデムカートリッジを使い、図3の上のように電話機とモジュラージャックを直接接続する方法。これなら本体とカートリッジだけで、MSXが簡単に通信ターミナルになるわけだ。

もうひとつは、RS-232Cカートリッジを使い、図3の下のようにモデムをとおして電話回線に接続する方法。MSX本体のほかにモデムが必要になるから、ちょっと面倒な気もするね。でも、RS-232Cを使った場合の長所もあるんだぞ。

第1に、モデムカートリッジは電話回線専用だけど、RS-232Cカートリッジを使えば、ほかのコンピュータにもつなげられる。上の画面写真のように、MSXを大型コンピュータのターミナルとして使うこともできるんだ。またパケット通信と呼ばれる、電話回線のかわりにアマチュア無線を使った通信も、利用できるぞ。

第2の長所は、モデムの進歩に合わせて最新のモデムを利用できること。3年ほど前には300bpsのモデムが主流だったけど、いまでは2400bpsのMNPモデムが当たり前。もちろん昔のモデムでも通信できるけど、高速モデムを使うと電話料金を節約できるなどのメリットも多い。だから、RS-232Cカートリッジはそのままでモデムだけ買いかえる、なんて話もよく聞くんだよ。

ところで、RS-232Cはそもそもコンピュータとモデムを接続するのに使われるもの。コンピュータの1番ピンとモデムの1番ピンのように、対応する番号のピンを、ストレートケーブルと呼ばれるもので接続していくわけだ。

けれどもいま書いたように、コンピュータどうしを接続することも多々ある。そんなときには、一部の信号線を交差させたクロスケーブルというものが、必要になってくるんだ。図4にそれぞれの場合のピンの接続法を書いておいたので、参考にしてね。

ただものではないMSX-SERIAL232

アスキーのMSX-SERIAL232は、従来のMSX用RS-232Cカートリッジにはなかった、〝DMA〟という機能を持っている。これは〝direct memory access〟の略で、CPUをとおさずに、周辺機器がコンピュータのメモリを読み書きするためのものなのだ。

ところが、MSXのカートリッジスロットにはDMAを制御する信号がない。そのためMSXでDMAは不可能だと、いままで思われていた。しかしMSX-SERIAL232は、図5のように、カートリッジにRAMを入れるというコロンブスの卵的発想で、DMAを実現しているぞ。

それでは、DMAを使うと何がかわるのだろう。従来のRS-232Cインターフェイスでは、1文字を受信するごとに、CPUが外部からの信号を処理する割り込み処理が必要だった。ただ、この処理には長い時間がかかるので、高速の通信は困難だったわけだ。また、フロッピーディスクの入出力中には、割り込みを処理できないこともあり、通信相手に〝待った〟をかける必要もあった。ところが、DMAを使えばCPUの割り込み処理が不要なので、19200bpsでの通信も可能になるわけだ。

MSX-SERIAL232のもうひとつの特徴は、1台のMSXに4台までのMSX-SERIAL232を接続できること。理論的には、MSXで電話4回線のネットワークを作れるわけだね。

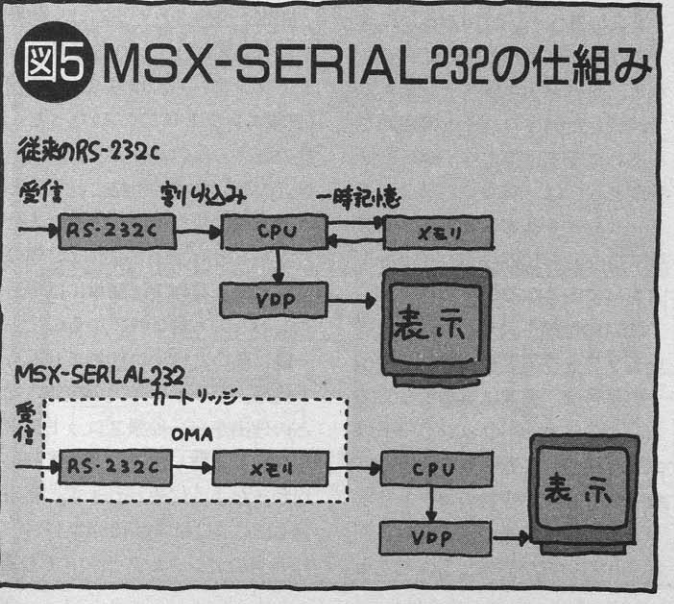
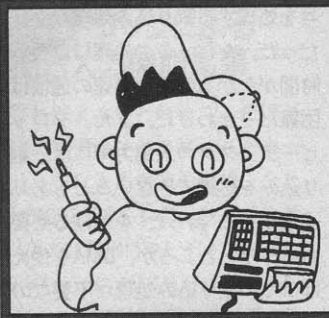
なお、従来の割り込みを使った通信プログラムを使うため、DMAの切り替えスイッチもあるぞ。

通信の勉強のための参考書を紹介する

まず1冊目は、朝日新聞社から発売されている『パソコンデータ通信プロトコルハンドブック』。これはパソコン通信のさまざまな規格を集めて解説した本。1985年に発売されたのだけど、いまでも内容は古くなっていない。

そしてアスキーの『MNPオフィシャルハンドブック』。MNPモデムの紹介や、一般的な通信の知識がまとめられている。現在と近い将来のモデムの状況を知るために便利だ。このほかにも、オンライン情報処理技術者のための受験参考書も役立つので、興味があるなら読んでみようね。

ということろで、今月のテクニカル探検隊はおしまい。来月は引き続き通信に関してお届けするぞ。また、記事の内容に関する意見、要望、質問なども受け付け中。下記のあて先まで送ってね。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
テクニカル質問箱係

今月は拡張スロットの製作に挑戦するぞ

ハードウエア事始め

関　鷹志

2回に渡ってパーツショップ紹介をしてきたが、今月から再びハード製作に挑戦してみる。今回は、読者の要望が最も多かった、拡張スロットアダプターの製作をお贈りしよう。これでスロット不足に悩まなくてすむはずだ。

◘おひさしぶりです!

2ヵ月のごぶさたでした。久々のハード製作で、ワクワクしまくっている関です。世の中はまもなく新学期ですね。4月号となると、Mマガのみならず、各雑誌とも新学期を期として、新たな読者層をも踏まえた編集方針に変わる場合があるのですが、私は編集者ではないので、そこんとところはまったく理解していません。そこで、従来どおりにMマガの中で異色を放つコーナーとして、〝デスマス調〟でお送りするつもりです。

さて、今回は拡張スロットアダプターの製作を紹介します。かなり大規模な製作となるので、今月と来月の2回にわけて紹介していくつもりです。その前に、ここで〝スロット〟の概念を簡単に説明しておきましょう。

◘スロットって何?

MSXコンピュータには、スロットと呼ばれる独特のバス管理方式が用いられています。MSXのCPUであるZ80Aは、通常64キロバイトのメモリ空間しか利用することができません。しかし、このスロット方式を用いているため、1メガバイトまでのメモリ空間が利用できるようになっています。これは通常アクセス可能な空間の16倍もの広さに相当します。

スロットには、基本スロットと拡張スロットの2種類があります。MSXの外部カートリッジスロットはすべて基本スロットで、基本スロットは最大4つまでとなっています。この基本スロットからさらに拡張して、スロットを増やすことができます。これが拡張スロットなのです。拡張スロットも最大4つです。つまり、基本スロット4つすべてに、拡張スロットアダプターを接続すると、スロットは全部で16個になります。ただ、拡張スロットに拡張スロットアダプターを接続してスロット数を追加することはできません。拡張スロットアダプターは、あくまでも基本スロットに接続して使用するものなのです。

MSX2、およびMSX2+の内部では、基本スロット0にシステムROMが配置され、基本スロット3を内部で拡張して拡張スロット上にRAMやシステムROMの一部、そしてそのマシン特有の内蔵ソフトが載せられているものが多いようです。そのため、外部に出力されている基本スロットであるカートリッジスロットは、基本スロット1と基本スロット2になっているようです。これには、MSX内部に使われているMSX-SYSTEM2という専用VLSIが大きな役割を果たしているのです。今回製作する回路とそんなに違いないような回路が、このVLSIの中で組まれているのです。

MSXの各スロットは4分割されて、それぞれページ0(0000H〜3FFFH)、ページ1(4000H〜7FFFH)、ページ2(8000H〜BFFFH)、ページ3(C000H〜FFFFH)と呼ばれます。この各ページが16あるスロットのうちからどれかがセレクトされて、ページ0からページ3まで連続した64キロバイトの空間となるわけです。つまり、総メモリ空間としては、16キロバイト×4ページ分×4基本スロット×4拡張スロット=1024キロバイト=1メガバイトとなるのです。

MSXの仕様を満たして作られているソフトウエアならば、スロットの番号は、通常は意識しなくても、どこにカートリッジハードウエアを接続しても作動するようになっています。複数のカートリッジを差して使う場合は、スロット番号が若い方が優先して作動するようになっています。また、一部のROMカートリッジ(たとえばコナミの新10倍など)は、必ずほかのROMカートリッジよりも若い番号のスロットに接続して使う必要性があります。

◘市販品は少ない!

MSXが発表された当時は、何社からも発売されていた拡張スロットアダプターも、現在ではNEOS(日本エレクトロニクス)たった1社の製品のみのようです。また、最近のMSX本体の価格と比べると、その値段は決して安くはありません。もっとも、その値段には〝信頼性〟という自作では簡単には得られないものも含まれているので、一概に高いとはいい切れません。

従来、ハードウエアの複雑さなどの理由から、拡張スロットアダプターを自作した人は、あまりいなかったように思われます。私自身も、じつはMマガ1986年11月〜12月号のデジタルクラフトでも紹

介したのですが、その当時はほとんど反響がなかったように記憶しています。当時はROMカートリッジのゲームオンリーのユーザーが多かったのか、それともMSXの拡張の可能性に興味が持たれていなかったのかもしれません。ところが、最近はMSXの使い方がいろいろと多様になり、「拡張スロットが欲しい！」という声があちこちで聞かれるようになり、少々大げさなようですが、その声が無視できないような状況になってきているのです。

そこで、今回はある程度の使用制限事項を設けて、比較的気軽に製作に取りかかれるように心掛けて設計してみました。

◘拡張スロットの仕様

通常の拡張スロットアダプターは、基本スロットから4つのスロットを拡張するようになっています。しかし、そのように製作してMSXの本来の仕様を満たすようにするためには、どうしてもハードウエアの規模は大きくなりますし、製作コストもそれ相当にかかってしまいます。

その理由としては、まず第一に、MSX本体の電源回路の余裕がないため、同時に4つ使おうとすると、どうしても外部に電源回路が必要となることが挙げられます。電源の種類は、＋5ボルト、＋12ボルト、－12ボルトの3種類が必要です。どれも安定化されていなければなりません。これは、市販のスイッチングレギュレータユニットを使えばすむことかもしれませんが、コストアップを避けることはできません。

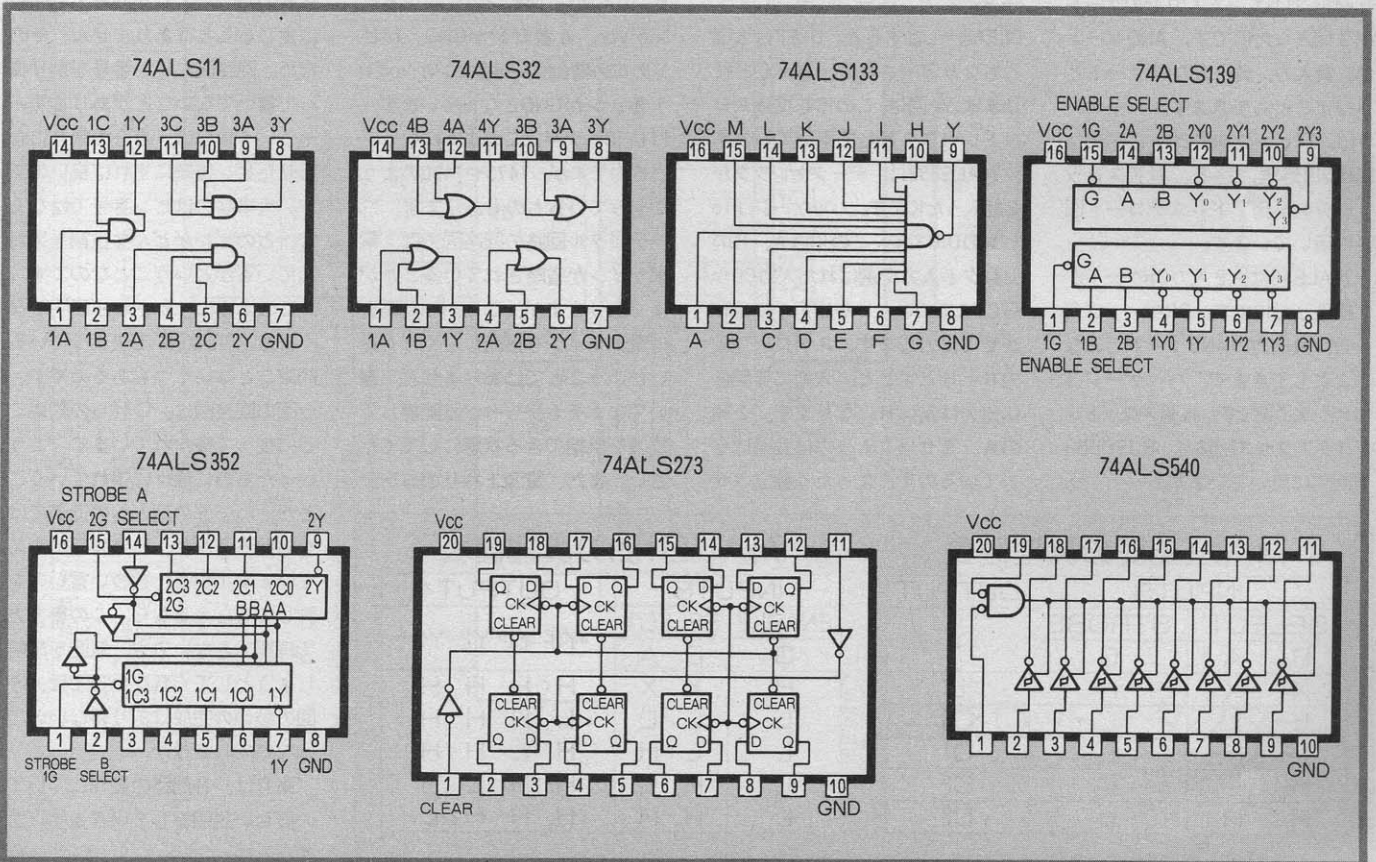
第二に、同時に4スロットにカートリッジを差し込んで使うとなると、信号ラインのドライブ能力を増強してやらねばならないので、そのためにバッファICが必要になるということが挙げられます。20ピンパッケージのバッファICの中には、8回路分ものバッファ回路が入っていますが、それにしても、バッファICだけで少なくとも5個は必要になります。

これらの理由から、拡張スロットアダプターを自作するというのは、ハードウエアの規模がかなり大きくなり、コストも想像以上にかかって、困難だと思われてきたのではないかと想像されます。そこで今回は、思い切って本来の仕様をグッと制約して、自作しやすいものになるように設計してみました。

まず、増設するスロットをふたつに減らしました。これにより、電源回路の負担が減ります。また、バッファICを使わなくても、ほとんど問題は生じなくなります。このアダプターを使えば、2スロットタイプのMSXは、3スロットになることになります。

もし、この拡張スロットアダプターをふたつ作れば、原理的には4スロットになることになりますが、バッファICを使用していないので、複数のアダプター使用はできません。

また、SOUND IN端子(49番ピン)は、片方のスロットからしか利用できないようにしました。現在、市販のゲームカートリッジでも、MSX内部のPSGとのサウンドミックスをするもの（たとえばSCCを内蔵したコナミの『激突ペナントレース2』）はありますが、同時にふたつのサウンドチップを利用するものが、私が知る限りにおいては存在していないので、実際に使用するには問題がないと考えたからです。

ふたつのSOUND IN端子を使えるようにするためには、オペアンプICや、抵抗器、コンデンサーなどの部品が必要となり、回路の簡略化を目指す今回は、片方だけを利用できるようにしました。

◆使用部品について

なるべく部品点数を減らすように設計したつもりですが、やはり今まで作った中では、大規模な部類に入るハード製作になってしまいました。使用する部品は、TTL-ICが７個、基板用50ピンソケットが２個、コンデンサーが８個、そしてMSX用大型基板です。

TTL-ICは従来のLSタイプより高速動作で、しかも低消費電力タイプであるALSタイプを用いてみました。なお、どうしても入手しにくい場合は、74ALS139以外はHCタイプもしくはLSタイプに置き換え可能です。しかし、74ALS139はほかに置き換えするのは不可能です。いずれのICにしても、メーカーは問いませんので、極力ALSタイプを使うようにしてください。

それでは各部品について説明していきましょう。131ページの図も参考にしてみてください。

74ALS11は、３入力ANDゲートが３個入ったICです。ANDゲートは、負入力、負出力のORゲートとみなすこともできます。パッケージは、14ピンのDIPです。このICは、BUSDIR処理回路と、拡張スロットレジスタ用アドレスデコード回路に用いています。

74ALS32は、２入力ORゲートが４個入ったICです。ORゲートは負入力、負出力のANDゲートとみなすこともできます。パッケージは、14ピンのDIPです。拡張スロットレジスタアクセス回路と、BUSDIR処理回路に用いています。

74ALS133は、13入力のNANDゲートです。パッケージは16ピンのDIPです。拡張スロットレジスタ用アドレスデコード回路に用いています。

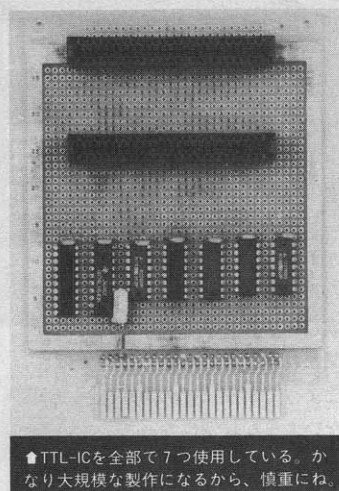
74ALS139は、デマルチプレクサ回路が２個入ったICです。これは、２本のセレクト入力（A、B）でえらんだ出力（Y0～Y3）を、イネーブル端子（G）がLのときに、Lにするものです。パッケージは、16ピンのDIPです。このICは、拡張スロットレジスタアクセス回路と、拡張スロット信号合成回路に用いています。

74ALS273は、オクタルD-FF（Dフリップフロップ）と呼ばれるICです。ちなみにオクタルとは数字の８を表わします。パッケージは、20ピンのDIPです。このICには共通クロック、共通クリアー（リセット）タイプのD-FFが８個入っています。D入力に与えられているデータを、CLOCK入力の立ち上がりパルスで読み込んで、Q出力に出力します。CLEAR＝Lとすると、D-FFは８個ともクリアーされて、Q＝Lとなります。今回は、このICを拡張スロットレジスタとして用いています。

74ALS352は、データセレクタが２組入ったICです。パッケージは16ピンのDIPです。このICはA、Bのセレクト入力で選ばれた入力C0からC3までのひとつを出力Yに反転させて出力します。ストローブ入力G＝Hとすると、入力に無関係に出力は常にHになります。２組のA、Bセレクト入力は共通になっているので、まったく独立させて使うことはできません。

74ALS540はオクタルスリーステートインバータバッファです。パッケージは、20ピンのDIPです。スリーステートとは、３つの状態という意味で、Hレベル、Lレベルという通常のデジタル回路で用いられる状態以外の、ハイインピーダンス状態になるように作られているのです。$\overline{1G}$＝$\overline{2G}$＝Lのときには、入力の状態を反転して出力しますが、$\overline{1G}$＝Hもしくは$\overline{2G}$＝Hのときには、出力はハイインピーダンス状態となり、何も接続されていないのと同じ状態になります。このICは、拡張スロットレジスタの内容を、MSX側がビット反転して読み込むための一種の入力ポートとして使用しています。

これらのICのVccライン（＋５ボルトを与える電源ピン）は、すべて最上位ピンで、GNDラインはその対角線上にあります。つまり、20ピンのICは20番ピンがVccで、10番ピンがGND。16ピンのICは16番ピンがVcc、８番ピンがGND。14ピンのICの場合は、14番ピンがVcc、７番ピンがGNDとなっています。TTL-ICの大半はこのようになっているのですが、7473や7490のように違っているものもあります。

デジタル回路の回路図では、電源ラインが省略されていることがよくありますが、こういった場合は電源ラインを接続しなくても良いということではありません。書いてなくても、しっかり配線して電源を供給できる状態にしてください。また、電源まわりのコンデンサーもよく省略されていることがありますが、極力IC１個につき１個の割合で電源ピン間で最短距離で接続してください。これにより、ノイズによる誤動作をかなり減らすことができます。

⬆TTL-ICを全部で７つ使用している。かなり大規模な製作になるから、慎重にね。

デジタルICの内部には、同じ働きをする回路がいくつも入っていることがあります。したがって、配線の都合でどれを使っても問題は生じることはありません。そのため、回路図にピン番号を割り振って書いてないことがあります。そういう場合は、自分の都合に合わせたピン接続にすれば良いのです。大事なのはピン番号ではなくて、どのピンがどんな役割を果たしているかということなのです。

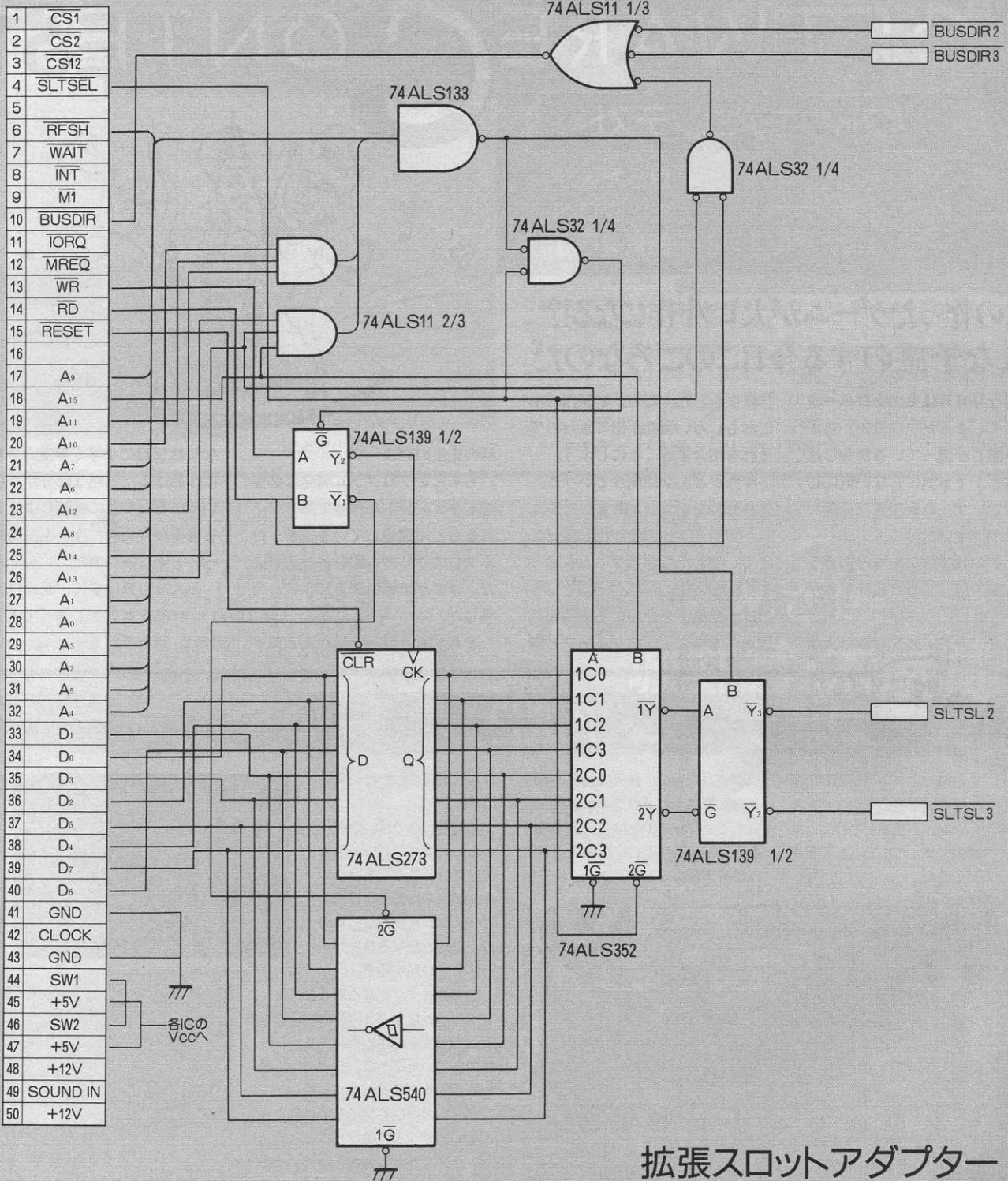
このように、わざわざ説明しなくても、〝不文律〟で決まっている約束ごとはいくつもあるのです。今回の回路図は、これらの約束ごとに従って書かれています。こういったものに徐々に慣れていくことが、ハードの達人への近道ではないだろうかと、私は勝手に考えています。少々、きつい言い方を許してもらえるなら、この書き方で理解できない方や、意図を理解しようとしてくれない方では、今回の製作の完成はあり得ないのではないでしょうか。

来月は、各回路の動作についての詳しい説明をしていきます。お楽しみに。

74ALS352の真理値表

INPUTS			OUTPUT
SELECT		STROBE	$\overline{Y}$
B	A	G	
X	X	H	L
L	L	L	$\overline{C0}$
L	H	L	$\overline{C1}$
H	L	L	$\overline{C2}$
H	H	L	$\overline{C3}$

74ALS139の真理値表

INPUTS			OUTPUT			
ENABLE	SELECT		Y0	Y1	Y2	Y3
G	B	A				
H	X	X	H	H	H	H
L	L	L	L	H	H	H
L	L	H	H	L	H	H
L	H	L	H	H	L	H
L	H	H	H	H	H	L

拡張スロットアダプター
全体回路図

MSXマガジン

SOFTWARE CONTEST

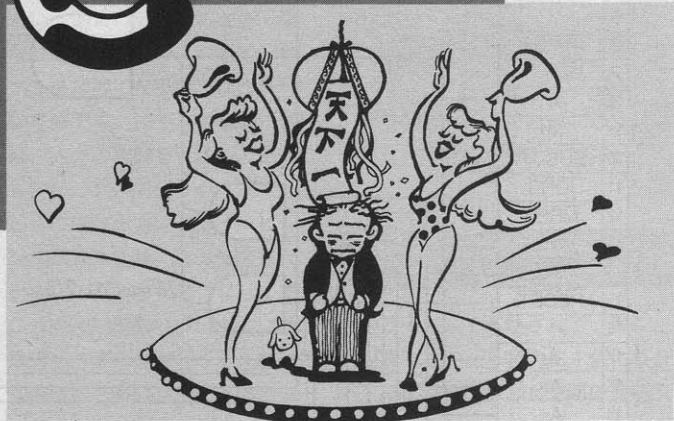
ソフトウエアコンテスト

今月のソフコンを見てオヤッ！　と思った人が多いんじゃないかな。いつの間にかモノクロページになってしまったのだ。何か雰囲気違うな。

キミの作ったゲームが大ヒット作になる!?
そんな予感のする今日このごろなのだ

いきなり今月はモノクロページになってしまったソフコン。ちょっぴり感じが違っているかもしれないけど、まぁ気にしない気にしない。いいゲームができたら変わらずにドンドン送ってきてほしいのだ。いい作品は、もちろんカラーページでばっちりと紹介するからね。

そして、今月も残念ながら入選作はなかった。ただ、応募作の中におもしろい傾向が出てきたので、それを紹介することにしよう。

それがどんな傾向かというと、先月号のソフコンでも書いたように、グループ化の波が押し寄せてきているのだ。競馬ゲームを送ってくれたKSGマイコンクラブというのは、福島県の郡山にある情報処理専門学校の生徒のグループと講師の先生のグループ。

ちゃんとプログラム開発に必要なドキュメントが作ってあり、それをもとに開発している。まったくプロのやり方と同じといえるのだ。さすが情報処理専門学校って感じだ。

また、もうひとりはなんと驚くなかれ12歳の小学6年生。さすがに作品はまだ未熟な部分が多いが、いろいろなことに挑戦しようとする姿勢が買える。うーん、将来とっても楽しみなのだ。

みんなも負けずに、がんばっていい作品をどしどし送ってきてほしい。待っているぞ。

選外佳作　競馬ゲーム・平成2

福島県　KSGマイコンクラブ&伊藤清孝

上でも書いたように、福島県の郡山情報処理専門学校の生徒さんたちのグループが、卒業前に製作した作品。今年の干支、午にちなんで競馬ゲームだそうだ。

ゲーム内容は、普通の競馬と同じ。単勝と複勝それぞれにオッズが表示されて、プレイヤーは所持金10万円からスタートするというもの。馬場状態や天候なども表示され、よりリアルさを追求したといえるのだ。

ただ残念なのは、競馬ゲームに大切なスピード感に欠けていることだろう。レースの途中に画面切り替えでディスクを読みにいくのは、なんとかならないかなという感じがするぞ。

逆に、さすがだなと思ったのは、ちゃんとしたマニュアルと、プログラムの構成を記述したドキュメントがついていたことだ。ソフコンに送られてくる作品で、ちゃんとしたマニュアルがついているものはほとんどないので、これは目立った。また、ドキュメントがしっかりしていると、バグが出たときに、デバッグに役立つのだ。バグを見つけやすいということがカンジン。みんなもプログラミングするときには、こういう物を作るように心がけたほうがいいだろう。見習ってみてね。

⬅本物の競馬は未成年者はダメだけど、これならオーケー。

⬅オッズを見て、カンで勝負。

⬆ブ厚いマニュアルとドキュメントだ。

選外佳作 NYANIES

青森県　五十嵐良雄

小学校6年生の五十嵐クンの作品。Mマガの兄弟誌ログインにもオタク五十嵐というのがいるけど……、あ、関係なかったですね。それはいいとして、ソフコンに応募してきてくれた五十嵐君は、このほかにも『音楽のこころ』などにも投稿してくれている。以前、ソニープログラミングコンテストで"12歳大物賞"というのを獲得したから、覚えている人もいるかもしれないね。彼は意欲的に、いろんなジャンルに挑戦しているのだ。しかし、12歳でこれだけの物を作って送ってくるのは、末恐ろしい感じがする。将来が楽しみなのだ。みんなも五十嵐クンに負けないように、がんばってどんどん作品を送ってきてほしい。

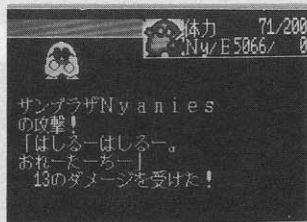
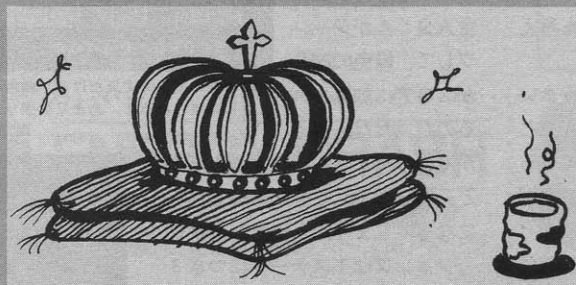
⬆画面やキャラクターはかわいいぞ。

ではゲームを見てみよう。MSX2+でFM音源対応となっている。これを利用して、凝ったオープニングに仕上げてあるぞ。内容は、フィールド型のRPGで、特別目新しさはない。ちょっと気になったのは、1画面でひとつのマップになっていて、キャラクターが移動してもスクロールしないことだ。ほかのマップに行くにはバスに乗っていく必要がある。

また、キーレスポンスがイマイチ悪いので、コマンドを選択するときにも、ちょっぴりイライラすることがあった。このように、ゲームの完成度というところから見ると、まだまだ直したほうがいい点がたくさんある。

⬆闇のNYANIEを倒すために、あちこち歩き回るのだ。

バスに乗って違う場所に移動するというのも、なかなかおもしろいんだけど、ただそれだけって感じで物足りなさが残った。

もう少しシナリオを練りなおして、ゲームの完成度を高めてから、再びチャレンジしてほしいものだ。そしてソフコンから大きくはばたいてほしい。それじゃ、次回作にすーごく期待してるぞ。

春になって花咲く季節 ソフコンに応募すれー

めざせ！ 堀井賞・木屋賞

さあー、春だ！　梅は咲いたか桜はまだかいな、ときたもんだ。みんなも、いいゲームできたらどしどし送ってほしい。それじゃ募集要項。以下をよーく読んでほしい。

"MSXマガジン・ソフトウエアコンテスト"では、毎月読者のみなさんからのオリジナルプログラムを募集しています。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ50万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そしてとくに優秀であると認められたものに対し、栄誉ある堀井賞、木屋賞(100万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。なお、現在募集分の結果発表は、'90年の7月号誌上で行なう予定です。

また、堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージソフトとして販売されます。

●募集部門……①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

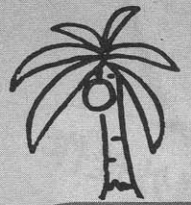
●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、MSXマガジン誌上に掲載し、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選作の著作権は(株)アスキーに帰属します。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたものや、二重投稿はお断わりします。

グランプリ賞金 50万円

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。
①プログラムを記録したメディア。
②MSX、MSX2、MSX2+の別。必要RAM、VRAMの表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。
③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ソフトウエアコンテスト係

作るも楽し、打ち込むも楽し！
トクするプログラムが満載の

SHORT PROGRAM ISLAND

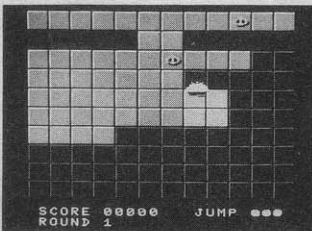
ショートプログラムアイランド

今月も、読者のみなさんからたくさんの力作が寄せられました。打ち込んで、遊んで、そして、プログラミングテクニックを学び取ってくださいね。

第2席 TILER

MSX 1 / MSX 2 / MSX 2+ / ♪ / 💾 / 漢 byビビアン王

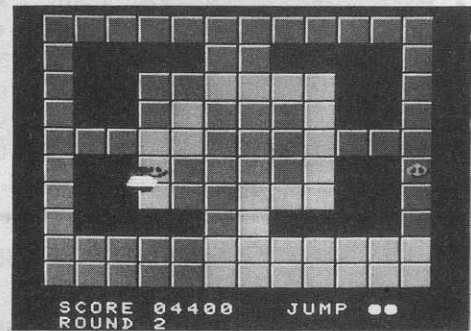
リストは138ページ

ああ、あれも作りたい、これも作りたい。と、アイデアはたくさんあるものの、BASICでプログラミングするアマチュアプログラマーにとって、処理速度との戦いが最大の難関。マシン語が使えればある程度解決できるんだけど、マシン語の複雑怪奇な世界は、かなりの上級者じゃないと容易に使いこなせるものではない。そこでアマチュアプログラマーの取る道はふたつ。キッパリあきらめてしまうか、処理速度にあまり影響されないようなゲームのアイデアを考えるかだ。

この作品は、そのへんをうまい具合にカバーしている。主人公と敵キャラを交互に移動させているので、スピードを気にする必要がないのだ。

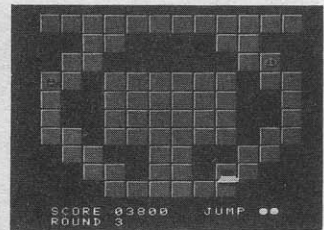
タイルが敷き詰められた画面に登場するのは、ちょっと太めの主人公に、カワイイ敵キャラが2匹。主人公くんはカーソルキーでタイルの上を上下左右に動くんだけど、ただ歩き回るだけじゃあ意味がない。そこでスペースキーを押しながら移動してみよう。すると、足元のタイルが緑色になるよね。まずはタイルをどんどん塗りつぶしていこう。そして、ある程度たまったら、黄色いタイルの上に乗ってスペースキーを押すと、主人公くんがジャンプして、緑色の部分がスコアに加算されるのだ。ただ、せっかく塗ったところに敵が侵入すると、塗りつぶした分がすべてパーになってしまうから注意が必要だ。

ジャンプは1ステージにつき3回までしかできない。スコアが1万点に達したらステージクリアーだ。全5面。敵の動きの法則をつかむことがクリアーへの近道だぞ。

SCORE 00000 JUMP ●●●
ROUND 1

⬆敵の動きをよーく読んで行動しよう。

⬆敵に触れても大丈夫だけど、緑色のタイルの上に乗っかられたら減点されるぞ。あまり欲張りすぎないようにね。

⬆面パターンのバリエーションは豊富だ。

変数表

変数	内容
AN	主人公のアニメーションパターン番号
JP	ジャンプした回数
RD	ステージ数
ST	ジョイスティックの値
ST(n)	ジョイスティックのデータ
TM	BGMドライバーのカウンタ
X0,Y0	主人公の座標
EX,EY	敵の座標
M(n)	マップデータ
M$(n)	BGMデータ

行番号表

行番号	内容
100〜340	初期設定
350〜450	プレイヤーの移動
470〜620	敵キャラクターの移動
630〜780	ジャンプのときの処理
790〜820	音楽の演奏
830	プレイヤーの表示
840〜850	マップの表示
860	画面のフェードイン
870	敵キャラクターの表示
880〜900	スコア、ステージ数、ジャンプ回数の表示
910〜990	ステージのセレクト
1000〜	各種データ

MSX1 MSX（RAM32K以上） MSX2 MSX2（VRAM128K以上） MSX2+ MSX2＋専用 ♪ 要FMPAC、本体内蔵FM音源 💾 要ディスクドライブ 要MSXベーしっ君 漢 要漢字ROM

第3席 棋功

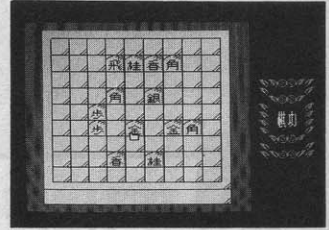
MSX 1 / MSX 2 / MSX 2+ / ♪ / 💾 / 漢

by仲　義昭
リストは140ページ

詰め将棋をアレンジした、楽しいパズルゲームだ。

ゲームは、盤面に並べられた駒を取っていき、最後にひとつだけ残るようにすることが目的だ。ただし、駒は必ずほかの駒が取れるように動かさなくてはならず、また、同じ駒を連続して動かすこともできないようになっている。

操作は、キーボード、ジョイスティックのどちらにも対応している。面パターンは８つ用意されていて、それぞれ歩、香、桂、銀、金、角、飛、王と名づけられているのがおしゃれだ。リターンキー（トリガーB）でプレイしたい面を選び、スペースキー（トリガーA）を押すとゲームが始まる。また、ここで空白を選ぶと自分で作成した面を楽しめるようになっている。カーソルキー（ジョイスティック）で動かしたい駒を選び、スペースキーで確定したら、カーソルキーで移動方向を決めてスペースキーで確定すると駒が移動する。手づまりになったらESCキーを押そう。

タイトル画面で“EDIT”を選ぶとエディットモードに入る。リターンキーで駒を選び、カーソルキーとスペースキーで盤面の好みの場所に配置する。ESCキーをしばらく押すと盤面が登録されるぞ。

⬆先の手まで考えておくことが大切だぞ。

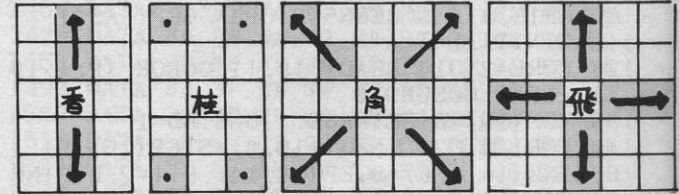
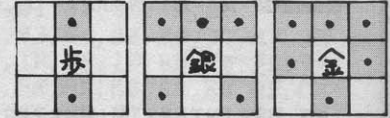
変数表

変数	内容
C	ステージ数
X,Y	座標
V,W	座標の増分
FX,FY	選択方向の座標
T,U	取ることのできない駒の座標
G	取った駒の数
G(n)	取るべき駒の数
MV$	駒の移動可能な方向のデータ
SD$	ステージのデータ
VP	VRAMのデータ
SV	VRAMデータ保存用

行番号表

行番号	内容
10〜60	初期画面設定
70〜190	メインルーチン
200〜290	駒の移動処理
300〜340	ゲームオーバーの処理
350〜400	面クリアーの処理
410〜430	キー入力の判定
440〜510	画面表示の処理
520〜590	キャラクタデータ作成
600〜700	タイトル画面処理
710〜800	面の選択用
810〜900	画面表示の処理
910〜1130	エディットモード
1140〜	各種データ

駒の移動可能方向

実際の将棋とは少し異なる動きをする駒があるので気をつけてくれ。

第3席 ENERGY CRASH

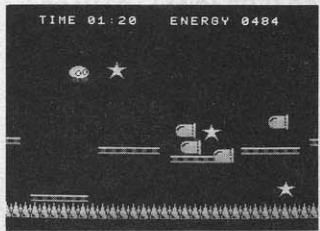
MSX 1 / MSX 2 / MSX 2+ / ♪ / 💾 / 漢

by麻生聖沙
リストは141ページ

ミョーに不気味な黄色いバケモノが画面中を飛びはねる、風変わりなアクションゲームだ。

操作にはカーソルキー、ジョイスティックのいずれも使用することができる。プログラムを実行すると、約５～６秒後にタイトル画面が表示される。そこでスペースキーまたはトリガーAを押せば、いよいよゲームスタートだ。

舞台となるのは、銀河系内のとある小惑星。キミが操るのは、その星になぜかフラリと降り立った、１匹の宇宙人だ。彼はかわいそうなことに、生まれ育った母星とはまったく異なる風土のこの惑星では、なにもしないでいるとわずか20秒足らずで息絶えてしまう。しかし、そこはゲーム。彼にはちゃーんと救済の道が残されていた。空を舞う星を取るたびに、生命力が回復していくのだ。

宇宙人カーソルキーまたはジョイスティックで左右に移動し、スペースキーかトリガーAでジャンプする。ただし強い慣性が働いているので、慣れないとかなり苦労させられる。また、青いミサイルにぶつかるとエネルギーが減少してしまうので注意が必要だ。エネルギーがなくなったり、溝に落ちてしまったらゲームオーバーだぞ。

⬆微妙な操作が明暗を分けるゲームだ。

賞金制導入！ ショートプログラム投稿大募集!!

第1席 10万円

第2席――5万円
第3席――3万円
佳　作――1万円

今月から、ついに賞金制を導入しました！　みなさんから送られてきたショートプログラムを、作品の出来ばえに応じて４段階にランク分けして、ドーンと派手に紹介しようってわけです。みごと第１席に輝いた場合は、なんと賞金10万円！　記念すべき１回目となる今月号では、残念ながら第１席作品は誕生しませんでしたが、一攫千金を目指すキミも、自分のプログラミングのレベルが知りたいアナタも、ドシドシ応募してくださいね。

応募方法はこれまでと同様です。ディスクまたはカセットテープに記録したプログラムを、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号と、変数表や操作方法など、プログラムに関する資料をそえて、編集部まで送ってください。もちろん、盗作や二重投稿は固くお断わりしています。

さあ、はたして来月は第１席作品が登場するかな？

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラム係

SHORT PROGRAM ISLAND

さて、今月のプログラムは全部で3本。入力が終わったら、実行する前に必ずディスクまたはテープにセーブすることを忘れないようにしてくださいね。それぞれのプログラムの操作方法は、136〜137ページに記載されています。

なお、ここに掲載されているプログラムはすべて編集部内で正常に動作することを確認しています。動かない！　とあわてる前に、どこかに打ち込みミスがないかどうか、もう一度よく確認することをおすすめします。

TILER

操作方法は136ページに掲載

```
100 DEFINTA-Z:DIMM$(15,1),M(119),ST(7,1)
:COLOR15,0,0:SCREEN5,2:OPEN"GRP:"AS#1
110 'INITIAL ──────────
120 FORP=2TO14:READI,I0,I1:COLOR=(P,I,I0
,I1):NEXT:GOSUB910
130 VDP(19)=0:SETPAGE,1:CLS:RD=1
140 FORI=0TO2:LINE(I*16,0)-STEP(15,15),1
,B:LINE(I*16,0)-STEP(14,14),9+I*2,B:LINE
(1+I*16,1)-STEP(13,13),8+I*2,BF:NEXT
150 SETPAGE,2:CLS:LINE(0,211)-(255,0),14
:PAINT(255,211),14:PAINT(0,0),7,14:LINE(
32,182)-(223,204),0,BF:I=RND(-TIME)
160 PRESET(40,185):PRINT#1,"SCORE"
170 PRESET(40,195):PRINT#1,"ROUND"
180 PRESET(152,185):PRINT#1,"JUMP"
190 SETPAGE,0
200 FORI0=0TO17:A$="":FORI=0TO31:READB$:
A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXTI:SPRITE$(I
0)=A$:NEXTI0
210 DEFFNM(X,Y)=X¥16-2+(Y¥16-1)*12
220 FORI=0TO15:READM$(I,0):NEXT
230 FORI=0TO15:READM$(I,1):NEXT
240 FORI=0TO7:READST(I,0),ST(I,1):NEXT
250 VDP(1)=VDP(1)AND191:PUTSPRITE0,(0,0)
,,0:PUTSPRITE1,(0,0),,1
260 FORI=0TO3:PUTSPRITE2+I,(0,0),2-IMOD2
,16+IMOD2:NEXT
270 COLOR SPRITE$(0)="!!!!!!&&&&&&$$%%":
COLOR SPRITE$(1)="######/////#####"
280 EX(0)=40:EY(0)=31:EX(1)=200:EY(1)=31
:OE(0)=0:OE(1)=0:EF=0
290 XX=121:YY=173:SC=0:JP=0:TM=0:AN=0
300 GOSUB830:FORE=0TO1:GOSUB870:NEXT
310 COPY(0,0)-(255,211),2TO(0,0),0
320 GOSUB940:GOSUB840:GOSUB860:GOSUB880:
GOSUB890:GOSUB900
330 VDP(1)=VDP(1)OR64
340 PLAY"S0M4000L16O4","S0O2L16"
350 'MAIN ──────────
360 ST=STRIG(0)ORSTRIG(1):IFST=-1THEN640
370 ST=STICK(0)ORSTICK(1)
380 IFST=0THEN470ELSEDM=ST-1AND6
390 X0=XX+ST(DM,0)*8:Y0=YY+ST(DM,1)*8
400 I0=X0¥16-2:IFI0<0ORI0>11THEN450
410 I1=Y0¥16-1:IFI1<0ORI1>9THEN450
420 I=I0+I1*12:IFM(I)=3THEN450
430 IFM(I)=0AND(STRIG(0)ORSTRIG(1))THENM
(I)=1:GOSUB850
440 XX=X0:YY=Y0:GOSUB830
450 I=(DM¥2)*4+AN*2:VPOKE&H7602,I*4:VPOK
E&H7606,I*4+4:AN=1-AN:GOSUB800
460 '──
470 IFTMMOD8>0OREF=1THEN360
480 FORE=0TO1:I1=FNM(EX(E),EY(E)):P=I1:I
0=0:DM=INT(RND(1)*2)+1
490 I=I1-1:GOSUB600:I=I1+12:GOSUB610:I=I
1+1:GOSUB600:I=I1-12:GOSUB610:OE(E)=I1
500 PLAY"V12O5L28CD+EV10EV7E":X0=SGN(PMO
D12-I1MOD12):Y0=SGN(P¥12-I1¥12)
510 FORI=7TO0STEP-1:EX(E)=EX(E)+X0:EY(E)
=EY(E)+Y0-I:GOSUB870:NEXT
520 FORI=0TO7:EX(E)=EX(E)+X0:EY(E)=EY(E)
+Y0+I:GOSUB870:NEXT
530 IFM(FNM(EX(E),EY(E)))<>1THEN590
540 COLOR=(10,6,0,5):COLOR=(11,7,2,7):PL
AY"S0M5000O4L48","S0O3L48"
550 FORI=0TO119:IFM(I)<>1THEN580
560 PLAY"C+","E+":M(I)=0:GOSUB850:IFSC>0
THENSC=SC-100
570 GOSUB880:FORI0=0TO20:NEXT
580 NEXT:GOSUB910
590 NEXT:EF=1:GOTO 340
600 IFI1¥12<>I¥12ORI<0THENRETURNELSE620
610 IFI*(I-119)>0THENRETURN
620 IFM(I)=1THENP=I:RETURN500 ELSEIFM(I)
=3ORI0=DMORI=OE(E)THENRETURN ELSEP=I:I0=
I0+1:RETURN
630 '──
640 IFM(FNM(XX,YY))<>2THEN370
650 PLAY"V12O4L28CD+EV10EV7E"
660 FORI=7TO0STEP-1:YY=YY-I:GOSUB830:NEX
T:FORI=0TO7:YY=YY+I:GOSUB830:NEXT
670 PLAY"V15O1L20FGV12G+V9G+"
680 FORI=7TO0STEP-1:VDP(19)=(256+I*16*SG
N(IMOD2-.5))MOD256:NEXT
690 JP=JP+1:GOSUB900:FORI=0TO500:NEXT:PL
AY"S0M5000O6L48","S0O3L48"
700 FORI=0TO119:IFM(I)<>1THEN730
710 PLAY"C","E":M(I)=0:GOSUB850:SC=SC+10
0:GOSUB880:IFSC>=10000THEN760
720 FORI0=0TO20:NEXT
730 NEXT:IFJP<3THEN340
740 PLAY"V14O3L24DGV12G+":A$=" GAME OVER
":GOSUB920:PLAY"S0M7000O4L8D4G4AA+GAV13D
4V11D8","S0O2L8DEAGDGEGO3V12D4V9D8"
750 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN250ELSE750
760 PLAY"V14O3L24DGV12G+":A$="ROUND CLEA
R":GOSUB920
770 PLAY"S0M6000O4L16F+GR16FR16ER16FR16
GR16FR16ER16F16R16DDR16DE8GR16D8","S0O2L
16DEDEDEDEDEDEDEDDDR16DE8G8D8
```

```
780 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENRD=RD+1:IFRD
=6THENRD=1:GOTO250ELSE250ELSE780
790 'SUB LOOTIN ─────────
800 DM=TM MOD8+(TM¥32)*8
810 PLAYM$(DM,0),M$(DM,1)
820 TM=(TM+1)MOD64:EF=0:RETURN
830 PUTSPRITE0,(XX-8,YY-16):PUTSPRITE1,(
XX-8,YY-16):RETURN
840 FORI=0TO119:GOSUB850:NEXT:RETURN
850 COPY(M(I)*16,0)-STEP(15,15),1TO(32+(
IMOD12)*16,16+(I¥12)*16),0,TPSET:RETURN
860 FORI=0TO3:COLOR=(7,0,I¥3,I):COLOR=(1
4,I,0,0):NEXT:RETURN
870 PUTSPRITE2+E*2,(EX(E)-8,EY(E)-16):PU
TSPRITE3+E*2,(EX(E)-8,EY(E)-16):RETURN
880 PRESET(88,185):PRINT#1,RIGHT$(STR$(1
00000!+SC),5):RETURN
890 PRESET(80,195):PRINT#1,RD:RETURN
900 PRESET(184,185):PRINT#1,LEFT$(MID$("
●●●",1,4-JP)+"   ",4):RETURN
910 COLOR=(10,2,3,0):COLOR=(11,4,5,0):RE
TURN
920 PUTSPRITE0,(0,216):FORI=0TO20:LINE(7
8,100-I)-(177,100+I),0,BF:NEXT:PRESET(84
,96):PRINT#1,A$:RETURN
930 FORP=0TO9:FORI0=0TO2:READA$:FORI=0TO
3:M(P*12+I0*4+I)=VAL("&h"+A$)¥4^IMOD4:NE
XTI,I0,P:RETURN
940 ONRDGOTO950,960,970,980,990
950 RESTORE1710:GOTO930
960 RESTORE1720:GOTO930
970 RESTORE1730:GOTO930
980 RESTORE1740:GOTO930
990 RESTORE1750:GOTO930
1000 'PALET DATA ─────────
1010 DATA 6,0,5,7,3,0,0,0,0,0,5,0,2,2,7,
0,0,0,0,4,5,0,6,7,2,3,0,4,5,0,5,5,0,7,7,
0,0,0,0
1020 'SPRITE DATA ─────────
1030 DATA 07,0F,0F,0F,07,01,00,3F,00,FF
1040 DATA 00,3F,3F,1F,1F,00,F0,F8,F8,F0
1050 DATA F0,40,00,FE,00,FF,00,FC,FC,F8
1060 DATA 00,7C,00,00,00,00,08,06,1F,00
1070 DATA 7F,00,FF,80,80,00,00,00,00,00
1080 DATA 00,08,08,B0,FC,00,FE,00,FF,01
1090 DATA 01,00,70,00,0F,1F,1F,1F,0F,02
1100 DATA 00,3F,00,7F,00,3F,3F,1F,00,3E
1110 DATA E0,F0,F0,E0,E0,80,00,FE,00,FF
1120 DATA 00,FC,FC,F8,F8,00,00,00,00,00
1130 DATA 10,0D,1F,00,3F,00,7F,40,40,00
1140 DATA 0E,00,00,00,00,10,10,60,FC,00
1150 DATA FF,00,FF,01,00,00,00,00
1160 DATA 07,0F,0F,0E,0E,00,00,06,01,07
1170 DATA 00,07,07,03,06,00,E0,F0,30,C0
1180 DATA 20,00,00,3C,E0,1E,F0,CC,EC,F8
1190 DATA 00,F8,00,00,00,01,01,03,07,01
1200 DATA 06,00,07,00,00,00,00,00,00,00
1210 DATA C0,30,D0,E0,FC,C0,1E,E0,0E,30
1220 DATA 10,00,E0,00,03,07,07,06,06,00
1230 DATA 00,00,07,00,06,01,03,03,00,03
1240 DATA F0,F8,98,60,10,00,00,FC,00,FE
1250 DATA 00,FC,FC,F8,1C,E0,00,00,00,01
1260 DATA 01,01,03,07,00,07,01,06,04,00
1270 DATA 03,00,00,00,60,98,E8,F0,FC,00
1280 DATA FE,00,FE,02,00,00,80,00
1290 DATA 07,0F,0D,06,01,00,00,3F,00,FF
1300 DATA 00,3F,3F,1F,1F,00,F0,F8,D8,30
1310 DATA 40,00,00,FE,00,FF,00,FC,FC,F8
1320 DATA 00,7C,00,00,02,09,0E,07,1F,00
1330 DATA 7F,00,FF,80,80,00,00,00,00,00
1340 DATA 20,C8,B8,F0,FC,00,FE,00,FF,01
1350 DATA 01,00,70,00,0F,1F,1B,0C,02,00
1360 DATA 00,3F,00,7F,00,3F,3F,1F,00,3E
1370 DATA E0,F0,B0,60,80,00,00,FE,00,FF
1380 DATA 00,FC,FC,F8,F8,00,00,00,04,13
1390 DATA 1D,0F,1F,00,3F,00,7F,40,40,00
1400 DATA 0E,00,00,00,40,90,70,E0,FC,00
1410 DATA FF,00,FF,01,00,00,00,00
1420 DATA 07,0F,0C,03,04,00,00,3C,07,78
1430 DATA 0F,33,37,1F,00,1F,E0,F0,F0,70
1440 DATA 70,00,00,60,80,E0,00,E0,E0,C0
1450 DATA 60,00,00,00,03,0C,0B,07,3F,03
1460 DATA 78,07,70,0C,08,00,07,00,00,00
1470 DATA 00,80,80,C0,E0,80,60,00,E0,00
1480 DATA 00,00,00,00,0F,1F,19,06,08,00
1490 DATA 00,3F,00,7F,00,3F,3F,1F,38,07
1500 DATA C0,E0,E0,60,60,00,00,00,E0,00
1510 DATA 60,80,C0,C0,00,C0,00,00,06,19
1520 DATA 17,0F,3F,00,7F,00,7F,40,00,00
1530 DATA 01,00,00,00,00,80,80,80,C0,E0
1540 DATA 00,E0,80,60,20,00,C0,00
1550 DATA 00,00,00,01,03,0F,1D,19,19,0F
1560 DATA 03,00,00,00,00,00,00,00,00,80
1570 DATA C0,F0,B8,98,98,F0,C0,00,00,00
1580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,02,06
1590 DATA 06,00,04,03,00,00,00,00,00,00
1600 DATA 00,00,00,00,40,60,64,0C,38,E0
1610 DATA 00,00,00,00
1620 'MUSIC DATA ─────────
1630 DATA C,R16,C,R16,F,E,R16,D
1640 DATA D,R16,D,R16,G,F,R16,E
1650 DATA C,C,E,F,A,F,G,E
1660 DATA D,D,F,G,B,G,A,F
1670 'STICK XY DATA ─────────
1680 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1
1690 DATA 0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
1700 'MAP DATA ─────────
1710 DATA 00,00,00,FF,C3,FF,00,00,00,00,
00,00,80,82,02,80,82,02,00,00,00,55,00,5
5,55,00,55,55,00,55
1720 DATA 00,00,00,FC,C3,3F,7C,41,3D,7C,
69,3D,00,28,00,7C,69,3D,7C,41,3D,FC,C3,3
F,55,55,55,55,55,55
1730 DATA 00,00,00,0F,FF,F0,C3,FF,C3,70,
55,0D,7C,55,3D,7C,55,3D,70,55,0D,C3,C3,C
3,0F,C3,F0,3F,28,FC
1740 DATA 00,3C,00,00,00,00,FF,FF,3F,00,
00,00,FC,FF,FF,00,00,00,FF,FF,3F,00,00,0
0,FE,FF,FF,AA,AA,AA
1750 DATA 3C,28,3C,0C,C3,30,CC,C3,33,0C,
C3,33,3C,C3,30,00,C3,00,FF,C3,FF,00,00,0
0,00,00,00,FF,C3,FF
```

PROGRAM 2 棋功

操作方法は137ページに掲載

```
10 '──────────────────────────
20 ' - K I K O U -                   '
30 '              1988 RICHARD・NAKA '
40 '──────────────────────────
50 SCREEN1,0:COLOR15,0,0:KEYOFF:WIDTH32
60 CLEAR500:DIMPX(11),PY(11):GOTO530
70 '───────────────────── MAIN -
80 GOSUB420:IFV<>0ORW<>0THENPLAY"B"
90 X=X+V:Y=Y+W:FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(X*1
6+27,Y*16+27),1+I*9,I:NEXT
100 GOSUB510:IFI=1THEN310
110 GOSUB430:IFT1=0OR(Y=UANDX=T)THEN80
120 GOSUB470:SV=VP:IFVP=0ORVP=8THEN80
130 PLAY"CDE":FORI=0TO1:FORJ=2TO15:PUTSP
RITE1,(X*16+27,Y*16+27),J,1:NEXTJ,I:A=1
140 GOSUB430:IFT2=1THENGOSUB490:GOTO80
150 GOSUB420:IFV=0ANDW=0THEN160ELSEPLAY"
A":A=A+1:IFA=LEN(MV$(SV))+1THENA=1
160 PX=PX(VAL("&H"+MID$(MV$(SV),A,1)))
170 PY=PY(VAL("&H"+MID$(MV$(SV),A,1)))
180 FX=X+PX:FY=Y+PY:FORI=0TO1:PUTSPRITEI
+2,(FX*16+28,FY*16+20),15-I*11,I+2:NEXT
190 IFT1=0THEN140
200 '───────────────────── MOVE -
210 PLAY"CD":FORI=0TO2:FORJ=0TO1:LOCATEX
*2+3,Y*2+2:PRINTC$(SV-SV*J):NEXTJ,I
220 X=X+PX:Y=Y+PY:GOSUB470:PLAY"C"
230 LOCATEX*2+3,Y*2+2:PRINTC$(SV)
240 IFX<0ORX>8ORY<0ORY>8THEN310
250 IFVP>0ANDVP<9THEN280
260 LOCATEX*2+3,Y*2+2:PRINTC$(0)
270 IFSV>5ORSV=2THEN220ELSE310
280 GOSUB490:G=G+1:IFG=G(C)THEN360
290 PX=0:PY=0:T=X:U=Y:PLAY"DC":GOTO90
300 '────────────────── GAME OVER -
310 FORI=0TO4:LOCATE6,15+I:PRINTSPC(12)
320 NEXT:LOCATE7,17:PRINT"GAME  OVER"
330 GOSUB490:PLAY"BAGAGFGFEFEDEDCCC"
340 GOSUB440:GOSUB450:GOTO610
350 '───────────────── STAGECLEAR -
360 GOSUB490:PLAY"CDE":FORI=0TO9:LOCATE3
,6+I:PRINTSPC(18):NEXT:FORI=0TO1:FORJ=0T
07:LOCATE4+J*2,7+I*6:PRINTC$(C):NEXTJ,I
370 LOCATE5,10:PRINT"- STAGECLEAR -"
380 LOCATE4,11:PRINT"CONGRATULATIONS!"
390 PLAY"ER32CDEFGFER32ER32CDEFGABB"
400 GOSUB440:GOSUB440:GOSUB450:GOTO610
410 '─────────────────────── SUB -
420 S=STICK(0)ORSTICK(1):V=(S>1ANDS<5)*(
X<8)-(S>5ANDS<9)*(X>0):W=(S>3ANDS<7)*(Y<
8)-(S=8ORS=1ORS=2)*(Y>0):RETURN
430 T1=-(STRIG(0)ORSTRIG(1)):T2=-(INKEY$
=CHR$(13)ORSTRIG(3)):RETURN
440 FORI=0TO2000:NEXT:RETURN
450 LOCATE30,23:FORI=0TO23:PRINT:NEXT
460 RETURN
470 VP=VPEEK(6144+X*2+3+(Y*2+2)*32)
480 VP=VP/4-44:RETURN
490 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,0),0,4:NEXT
500 RETURN
510 I=-(INKEY$=CHR$(27)):RETURN
520 '────────────────── READDATA -
530 FORI=0TO10:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE13
76+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
540 NEXTJ,I:READA$:FORI=0TO31:VPOKE14336
+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
550 FORI=0TO4:VPOKE8214+I,144:NEXT
560 VPOKE8213,32:READA$,B$:FORI=0TO8:C$(
I)=MID$(A$,I*2+1,2)+CHR$(31)+CHR$(29)+CH
R$(29)+MID$(B$,I*2+1,2):NEXT:READA$,B$
570 FORI=0TO11:PX(I)=VAL(MID$(A$,I+1,1))
-1:PY(I)=VAL(MID$(B$,I+1,1))-2:NEXT
580 FORI=1TO7:READMV$(I):NEXT:FORI=0TO8:
READSD$(I),G(I):NEXT:READS$
590 PLAY"T200L1605S9M2000BB"
600 '───────────────────── TITLE -
610 FORI=0TO1:LOCATE2,5+I*13:PRINTSTRING
$(13,"ｬ");"ｯｯ";STRING$(13,"ｭ"):NEXT
620 FORI=0TO11:LOCATE2,6+I:PRINT"ｬ";SPC(
26);"ｭ":NEXT:LOCATE12,8:PRINT"ﾔ      ﾖ"
630 LOCATE12,9:PRINT"ﾕ      ﾗ":LOCATE5,1
6:PRINT"ｬ 1989  RICHARD・NAKA ｭ"
640 LOCATE15,12:PRINT"START"
650 LOCATE15,14:PRINT"EDIT":SE=0
660 GOSUB420:IFS<>0THENSE=SEXOR1:PLAY"C
670 PUTSPRITE2,(96,95+SE*16),14,2
680 PUTSPRITE3,(96,95+SE*16),7,3
690 GOSUB430:IFT1<>1THENFORI=1TO50:NEXT:
GOTO660ELSEPLAY"FGFEFGFEGFEDC":GOSUB440
700 GOSUB490:GOSUB450:IFSE=1THEN920
710 '──────────────────── SELECT -
720 X=4:Y=4:G=0:T=0:U=0
730 LOCATE10,8:PRINT"STAGE SELECT":C=1
740 FORI=0TO4:LOCATE14,11+I:PRINTMID$("ｰ
ｱｱｲｲｴｶｲｲｵｷｲｱｱｱｳｱｱｱｳ",I*4+1,4):NEXT
750 GOSUB430:IFT1=1THEN790
760 IFT2=0THEN750ELSEC=C+1:IFC=9THENC=0
770 LOCATE15,12:PRINTC$(C):PLAY"B"
780 FORI=1TO100:NEXT:GOTO750
790 PLAY"AB":GOSUB820:FORI=0TO9:LOCATE25
,I+7:PRINTMID$(S$,I*6+1,6):NEXT
800 PLAY"DR8CDEFGFD":GOSUB440:GOTO80
810 '───────────────────── WRITE -
820 DEFUSR=65:CLS:A=USR(0):LOCATE2,1
830 FORI=0TO23:FORJ=0TO23
835 VPOKE6144+I*32+J,174:NEXTJ,I
840 PRINT"ｰ";STRING$(18,177);"ｲ"
850 FORI=0TO1:LOCATE2,20+I*2:PRINT"ｱ";ST
RING$(18,177);"ｳ":NEXT
860 LOCATE2,21:PRINTSTRING$(19,176);"ｲ"
870 FORI=0TO17:LOCATE2,2+I:PRINT"ｲ"
880 LOCATE21,2+I:PRINT"ｲ":NEXT
```

```
890 FORI=ØTO8:FORJ=ØTO8:LOCATE3+J*2,2+I*
2:PRINTC$(VAL(MID$(SD$(C),I*9+J+1,1)))
9ØØ NEXTJ,I:DEFUSR=68:A=USR(Ø):RETURN
91Ø '————————————————— EDIT —
92Ø C=Ø:GOSUB82Ø:FORI=ØTO8:LOCATE28,I*2+
5:PRINTC$(I):NEXT:LOCATE25,1
93Ø PRINT"EDIT":LOCATE27,2:PRINT"MODE"
94Ø PLAY"CDEFG":SE=Ø:X=4:Y=4
95Ø PUTSPRITE2,(2Ø8,44+SE*16),15,2
96Ø PUTSPRITE3,(2Ø8,44+SE*16),4,3
97Ø GOSUB43Ø:GOSUB51Ø:IFI=1THEN1Ø8Ø
98Ø SE=SE+T2:IFSE=9THENSE=Ø
99Ø IFT1=ØTHENFORI=1TO1ØØ:NEXT:GOTO95Ø
1ØØØ PUTSPRITEØ,(X*16+27,Y*16+27),1,Ø
1Ø1Ø PUTSPRITE1,(X*16+27,Y*16+27),13,1
1Ø2Ø FORI-1TO5Ø:NEXT:GOSUB42Ø:GOSUB43Ø
1Ø3Ø X=X+V:Y=Y+W:IFV<>ØORW<>ØTHENPLAY"B
1Ø4Ø IFT2=1THENPLAY"G":GOSUB49Ø:GOTO95Ø
1Ø5Ø IFT1=ØTHEN1ØØØ
1Ø6Ø LOCATEX*2+3,Y*2+2:PRINTC$(SE)
1Ø7Ø PLAY"E":GOTO1ØØØ
1Ø8Ø PLAY"CEDECEDE":SD$(Ø)="":G(Ø)=Ø
1Ø9Ø LOCATE4,22:PRINT" しば らくおまちくだ さい. "
11ØØ FORY=ØTO8:FORX=ØTO8:GOSUB47Ø:SD$(Ø)
=SD$(Ø)+RIGHT$(STR$(VP),1)
111Ø G(Ø)=G(Ø)-(VP>Ø):NEXTX,Y
112Ø G(Ø)=G(Ø)-1:PLAY"BAGFEGFEDC"
113Ø GOSUB45Ø:GOTO61Ø
114Ø '————————————————— DATA—
115Ø DATA FØ7C363B1DØDØ2Ø2ØF3E6CDCB8BØ4Ø
4ØAA55AA55AA55AA553C4299A5A599423C
116Ø DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
ØØFEFEFEFEFEFEFEFEFEFCFAF6ECDAB6ØØ
117Ø DATA F3CFBF7FFEFEF6F6EØFEE6DFFFFØFF
ØØ9A64DAF4FEFC1EFCØEFCCEB47EFCFEØØ
118Ø DATA F3CFBF7FFEF1FEEØFAFØE7DØF7FØFF
ØØ9A64DAF41EFCFEØCBE1CCE14DE1CFEØØ
119Ø DATA F3CFBF7FFFF7F7C2F7E4E3D2D7D4FF
ØØ9A64DAF4FEBCBEØCBEØ4BEØCBEØ4FEØØ
12ØØ DATA F3CFBF7FFFF6EADCE2F6E2D4E2CØFF
ØØ9A64DAF4FEØCEEØCEEØCAED4AE74FEØØ
121Ø DATA F3CFBF7FFEFDF3CFF8FEF8F6FACØFF
ØØ9A64DAF4FE7C9EE43EFC3EDCBEØ4FEØØ
122Ø DATA F3CFBF7FF8F7EØCDEØEDEØEFEFDFFF
ØØ9A64DAF43E7CØEECØEECØEECEECCFEØØ
123Ø DATA F3CFBF7FFCE3FDE5F5CØF5EDEDDDFF
ØØ9A64DAF45EACAE9CF62CD6CCD6E4FEØØ
124Ø DATA F3CFBF7FFEEØEØFCFØFØFCFCCØCØFF
ØØ9A64DAF4ØEØCFE1C1E9CFEØ4Ø6C4FEØØ
125Ø DATA 545454FE5454DCF4F4FCF4D4FECØ56
72Ø8Ø8Ø87F2929292929292939694D1322
126Ø DATA EØAØBF81818181FFØØ4Ø4Ø7E7E7E7E
ØØE6998181E7998Ø8ØØØ667E7E18ØØØØØØ
127Ø DATA "ーイエカクコシセタツトニネハフホミメ"
128Ø DATA "アウオキケサスソチテナヌノヒヘマムモ"
129Ø DATA"Ø2Ø12Ø2Ø12Ø2","ØØ1112233344"
13ØØ DATA "38","38","Ø1BA","23497"
131Ø DATA "346852","2497","3685"
132Ø '————————————————— STAGE DATA —
133Ø DATA "ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ
ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ
ØØØØØØØØØØØØØ",Ø,"ØØØØØØØØØØØØØØØØØØ4ØØØ7ØØ
Ø7ØØØØØØØØØØØØØ6ØØØØØØØØØØØØØ2ØØØØØ
ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ",4
134Ø DATA "ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ6Ø7ØØØØØ
Ø66ØØØØØØ3ØØ4ØØØØØØØØØ3ØØØØØØØ2ØØØØØØØ
ØØØØØØØØØØØØØ",7,"ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ11Ø
ØØØØØØ1ØØØØØØØ7Ø11ØØØØØØØ6ØØØØØØØ3ØØØØØ
ØØ1ØØØØØØØØØØØØØØØØ",8
135Ø DATA "ØØØØØØØØØØØØØØØØØØ4Ø2Ø1Ø4ØØØ
6Ø5ØØØØØØ31Ø6Ø2ØØØØØØØØØØ1Ø7ØØ3ØØØØØØØ
ØØØØØØØØØØØØØ",12,"ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ1ØØ
ØØ4ØØØ2Ø3Ø6ØØØØØØØØØØØØØØ7Ø3Ø7ØØØØØØØØØ
ØØ3Ø3Ø7ØØØØØØØØØØØØØ",1Ø
136Ø DATA "ØØØØØØØØØØØØØØØ1ØØØØØØØØØØØØ
ØØØ5Ø4ØØØØØØØØØØØØ7ØØØ5Ø1ØØØ6ØØØØØØØØØ6Ø
Ø3ØØØØ2Ø2ØØØ",1Ø,"ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ7
67ØØØØØ7ØØ6ØØØØØØØØØ7ØØØØØØØ7ØØØØØØ76Ø6ØØ
ØØØØØ7ØØØØØØØØØØØØØ",1Ø
137Ø DATA "ØØØØØØØØØØØ7326ØØØØØØØØØØØØ
Ø6Ø4ØØØØØ1ØØØØØØØØ1Ø5Ø56ØØØØØØØØØØØØØ2Ø3
ØØØØØØØØØØØØØ",12
138Ø DATA "ヤヤツツユユヤ     ユ ヤツツユ ヤ     ユヤ ヤヨ
ユヤ ユラ ユヤ     ユ ヤツツユ ヤ     ユヤヤツツユユ"
```

ENERGY CRASH

操作方法は137ページに掲載

このプログラムリストは、見てくれはBASICですが、中身はほぼ完全にマシン語のデータとなっています。プログラムを打ち込み、ディスクまたはテープに記録したあとで実行すると、もし入力ミスがあった場合、その行を表示して停止するしくみになっています。デバッグのさいの参考にしてください。ただし、30行から75行までのデータは1000行以降のマシン語データを書き込むためのものなので、チェック機能がついていません。したがって、ここの部分では入力ミスをしないよう気をつけてください。

```
1Ø CLEAR1ØØ,&HCFFF:SCREENØ:WIDTH4Ø:AD=&HDØØØ
15 READA$:IFA$="END"THENGOTO2ØELSE:POKEAD,VAL("&H"+A$):AD
=AD+1:GOTO15
2Ø DEFUSR=&HDØØ3:A=USR(Ø):IFA=-1THENGOTO25ELSEPRINTA"ギョウ
 ニ マチガイ ガ アリマス":END
25 DEFUSR=&HDØØØ:A=USR(Ø):DEFUSR=&H9ØØØ:A=USR(Ø)
3Ø DATA C3,68,DØ,21,ØØ,1Ø,11,ØØ,8Ø,1A,13,FE,53,2Ø,FA,1A
35 DATA 13,FE,54,2Ø,F4,1A,13,FE,54,2Ø,EE,1A,13,B7,2Ø,FB
4Ø DATA 1A,47,13,1A,13,BØ,28,32,1A,32,8F,DØ,13,1A,32,9Ø
45 DATA DØ,13,13,13,13,AF,32,8E,DØ,Ø6,18,CD,77,DØ,4F,3A
5Ø DATA 8E,DØ,81,32,8E,DØ,79,CD,4D,ØØ,23,1Ø,EE,13,CD,77
55 DATA DØ,4F,3A,8E,DØ,B9,2Ø,Ø9,18,C1,21,FF,FF,22,F8,F7
6Ø DATA C9,2A,8F,DØ,22,F8,F7,C9,21,ØØ,1Ø,11,ØØ,9Ø,Ø1,ØØ
65 DATA 2Ø,CD,59,ØØ,C3,ØØ,9Ø,CD,84,DØ,87,87,87,87,4F,CD
7Ø DATA 84,DØ,B1,C9,1A,13,D6,3Ø,FE,ØA,D8,D6,Ø7,C9,D5,5F
75 DATA END
1ØØØ 'STT
```

```
1010 '3AC1FC210000CD240031000D03AE0F3F60232E0F33E0F32E9,7C
1020 'F3210000022EAF33E04CD5F0021000000229AA0CD4100CD4C92,B7
1030 'CD7A92CDB59B2100180100033EC0CD6B01218E90CD159A2A,4F
1040 '9AA03E3CCD779AF5011130CCD529AF16F26000116 0CCD529A,C2
1050 'CDA89B16003E0301303BCD389B143CCD389B143C01C03BCD,7C
1060 '389B143CCD389BCD4400CD0F9B28FBCD0F9B283318F90A08,63
1070 '454E455247592043524153480109 0C544F502054494D4520,D3
1080 '30303A3030010912505553482053504143452 04B455900CD,B8
1090 'EE91CDD792F33EC3212198329FFD22A0FDFB21000002297A0,85
1100 'AF3296A03C3299A0AF3286A0CDFA95CD9696CD5396CDE196,14
1110 'CD2993CD5093CD1B96CD3793CD3397CD3595CD9893CDC293,96
1120 'CD1194CD5D94CDBB943A89A0FEB038053E013290A03A87A0,9C
1130 'E601200611010 0CDA8973A87A0B720142191A0347EFE0120,9A
1140 '0B360 0237EFE0220023605 35CDC097CDFE973A90A0B7C25E,3B
1150 '912187A0343A86A0B728FAC3E090AF3299A03286A03E10CD,06
1160 '9C9A0E0747CD47003E02CDD89B3A86A0FE9638E90E070600,56
1170 'CD4700CDA89B2100180100033EC0CD6B0121CE91CD159A2A,BE
1180 '97A03E3CCD779AF5011140CCD529AF16F26000117 0CCD529A,C1
1190 '2A97A0ED5B9AA0E5B7ED52E13803229AA0CD0F9B28FBCD0F,AC
1200 '9B20FBC336900B0847414D452020 4F564552010 80C594F55,FA
1210 '5220544 94D4520203030 3A3030000210000002290A0228AA022,BC
1220 '8CA0228EA03E0A3292A03293A0212C012294A02178982288,0C
1230 'A021A0A011A1A00130 0036FFEDB03EFE32D0A021D1A011D2,A9
1240 'A00190 0036FFEDB03EFE3261A12162A106283E20CD9C9A77,9D
1250 '233E15CD9C9A3C77231 0EFC91100060603C5D521BF1C0100,CE
1260 '02CD5C00D1210 00819EBC110EC21002616030100023EF0CD,44
1270 '6B010100 0809152 0F1C9213F981100003E03CDDD99216F98,22
1280 '11003801000 8CD5C00214F991186 9C0100004EDB02132A611,63
1290 '33A6013F003600EDB03E013232A63E043244A63E103256A6,0F
1300 '3E403268A63E80323AA6324CA6325EA63270A62132A61150,8A
1310 '003E04CDDD99C921C01A012 0003E01CD6B0121E01A012000,1E
1320 '3E02CD6B0121 0693CD159A0E081E040615160 2CD7D9679C6,39
1330 '094F1D20F2C9000020202020 544 94D452030303A30302020,59
1340 '20454E4552475920303030202020 00021B2A111B3A101,24
1350 '7F0436C0EDB0C9F321201 8CDBF9921EAA13E150620EDB311,26
1360 '1000193D20F5FBC93A87A0E6032019 2162A10628357EFEFF,C4
1370 '2002361F23347EFE1638023601231 0EC2162A10628C54E23,78
1380 '7E23EB213000CD619A79C608CD1A9B01B2A1093A87A0E603,15
1390 'C60A77EBC110DEC93A8BA0B7C03A8CA0B7C0CD7C953010CD,4E
1400 '0F9B20113E01328BA03E03CDD89BC93E01328CA0C9AF328D,95
1410 'A0C93A8BA0B7C8CD0F9B202B3A8BA03D210194CD1A9B5614,53
1420 '15280FCD689538173A89A03D3289A01520F13A8BA0FE1028,21
1430 '063C328BA01809 3E01328CA0AF328BA0C90807070606 0505,5E
1440 '040403030202010100 3A8CA0B7C83D214D94CD1A9B561415,39
1450 '280FCD7C9538163A89A03C3289A01520F13A8CA0FE102801,20
1460 '3C328CA0C9AF328CA0CD0F9B3E012801AF328DA0C9000101,28
1470 '020203030404050506060707 08CD049BB72845FE05284138,72
1480 '02181EAF328EA03A8AA0CB7F280AFEFB30063EFB328AA0C9,B4
1490 'FE292801 3C328AA0C93E01328EA03A8AA0CB7F2000AFE0638,64
1500 '063E05328AA0C9FED72801 3D328AA0C93A8AA0B7C8CB7F20,1B
1510 '053D328AA0C93C328AA0C93A8AA0B7C8CB7F2023210B95CD,C6
1520 '1A9B5614152817 2188A0CD9395380B7EFEF02806341520F2,E9
1530 '1804AF328AA0C9ED44210B95CD1A9B5614152816 2188A0CD,37
1540 'B395380A7EB728063515 20F31804AF328AA0C900010001 00,3C
1550 '01010101020202020303030303030404040404040404,44
1560 '04040404040404040404040404CD4C95D03A88A03DE6F832,61
1570 '88A0FEF1D83E013290A018E9ED4B88A079C60F4FCDD095D8,98
1580 '78C60747CDD095D878C60847CDD095C9C5ED4B88A005CDD0,E5
1590 '95380779C60F4FCDD095C1C9C5ED4B88A078C61047CDD095,19
1600 '380779C60F4FCDD095C1C9C5ED4B88A079C6104FCDD09538,C5
1610 '1078C60747CDD09538077 8C60847CDD095C1C9C5ED4B88A0,7B
1620 '0DCDD09538107 8C60747CDD095380778C60847CDD095C1C9,CD
1630 'C5E578FEC03020CB38CB38CB38CB39CB39CB3978213000CD,DB
1640 '619A79C608CD1A9B01B2A1097EFE0AE1C1C92193A035C03A,95
1650 '92A077219CA0010400097EFEFEC8FEFF28F423352B20EF36,37
1660 'FF18EB219CA0010400097EFEFEC8FEFF28F4E5F5234E237E,B4
1670 '213000CD619A060009 01B2A109F10606B72808 0607FE0128,9D
1680 '0206083600231 0FBE118CB212AA60E18060 27EB7C82B10FA,89
1690 '112E00B7ED520D20EF3E08CD9C9AC60E473E03CD9C9A570E,5E
1700 '28CD7D96C9219CA03E04CD1A9B7EFEFEC8FEFF20F3722371,4A
1710 '23702336 00C921C9A0010800097EFEFEC8FEFF28F4B72808,93
1720 '3D281F3D282018E93A87A0E601C29996232323347E2B2B2B,DF
1730 'FEC0DA999636FFC3999616FE18021602 23237E82772B2BFE,45
1740 'F1DA999636FFC399963E32CD9C9A200D3EF1CD9C9A4F0608,50
1750 '1E00CD1A973E64CD9C9AB7C01E010EF03A88A0FE8038041E,0F
1760 '020E003E08CD9C9AC60B87878747CD1A97C921C9A03E08CD,EA
1770 '1A9B7EFEFEC8FEFF20F37323360 0237123 70C9ED4B88A011,34
1780 '0D0DCD2F9B21C9A0110800197EFEFEC8FEFF28F423237996,1D
1790 'FE1B30087823962BFE1B38042B2B18E02B2B7EB7200E36FF,3E
1800 '111E00CD95973E02CDD89BC936FF116400CDA8973E01CDD8,0B
1810 '9B2E000E070608CD47002D20F60E070600CD4700C92A94A0,99
1820 '192294A011B80BCD299BD8ED5394A0C92A94A0B7ED522294,F3
1830 'A0280 1D0210000 02294A03E013290A0C916003A8EA0B73E03,F0
1840 '28023E05ED4B88A0CD389B143CCD389B1421C9A00108000 9,0D
1850 '7EFEFE2813FEFF28F323234E23462B2B2B7ECD389B1418E4,79
1860 '06D9CD389BC92A94A00011B00CD4C9A2A97A03E3CCD779AF5,23
1870 '010A00CD529AF16F2600010D00CD529AC92186A034CDFF9B,BC
1880 '3A99A0B7C82196A0347EFE3CC036002A97A0232297A0C9FF,D0
1890 'FF3C3C3CFFFFFF999606060888800101011113939BBBB50,8C
1900 '5050505050507D7D7D7CBE9E8EFE505040404040404001,2C
1910 '010103 03FF3F0F07070F0E18102000000000008080FEF8E0C0,5E
1920 'C0E0E030100800000 0001F7F61CF9FBFFFFFFF7F7F1F000000,0E
1930 '03FBFFFBFBFFFBFBFFFBFBFFFB030000C0DFFFDFDFFFDFDF,F3
1940 'FFDFDFFFDFC0000000F8FE86F3F9FDFFFFFFFEFEF8000000,B1
1950 '071F3F7FFEFCF8F87C3F03000000000000E0F8FCF261212133,28
1960 '7EFCF000000000000000000000000103030000 01C3F3F1F0F00,39
1970 '00000000C880C8000000E3FBF9E0000071F3F4F868484CC,D8
1980 '7E3F0F00000000000E0F8FCFE7F3F1F1F3EFCC00000000000,94
1990 '00000000301130010000 70FCFD790000000000000000080C0C0,54
2000 '000038FCFCF8F00A0A0A0A0A0A0A0A0A0A0A0A0A0A0000,AE
2010 '0505050505040404040404040404000005050505 04 0404,62
2020 '040404040404000000A0A0A0A0A0A0A0A0A0A000000000000,86
2030 '000000000F0F0F0F000006060606 000A0A0A0A0A0A0A0A,AA
2040 '0A0A0A000000000000000000000 00F0F0F0F00000606060 63A,B2
2050 '07004F0C7CE6C0070732EDFFED793E8EED79ED697CE63FF6,35
2060 '40ED790DC9F5E5D50603C5E5D5D5E5010800CD5C00E10108,89
2070 '0009D1CBEA010800CD5C00D121000819EBE1C110DDE10108,38
2080 '0009EBE101100009F13D20C9C94E2346237E23B7C8FE0128,F0
2090 'F4CD279A0C18F2F5E56069CB25CB25CB25CB3CCB1DCB3CCB,CC
2100 '1DCB3CCB1DCBDCCBE4C6A0CD7701E1F1C9CD559ACD559ACD,ED
2110 '559ACD559A3E0ACD779AC630CD279A0DC9F5D5C50608EB21,D4
2120 '000029CB27D2719A1910F7C1D1F1C9D5C516005F0100003E,B2
2130 '1008AFCB21CB1029CB127A93DA919A5703083DC2819A7A60,FC
2140 '69C1D1C9D9082A7F9C11093DCDC09A2B227F9C6C26000816,80
2150 '005FB720 04ED537F9CCDC09A7CD9B7C9444D2100007AB7C4,38
2160 'CB9A7B29173001092917300109291730010929173001 0929,F1
2170 '17300109291730010929173001092917D0 09C9E3F5D58785,E0
2180 '6F3001245E2356EBD1F1E3C9AFCDD500B7C03CCDD500C9AF,12
2190 'CDD8003CC8CDD8003CC9856FD024C9835FD014C9814FD004,37
2200 'C9E5B7ED52E1C9F578824779834FF1C9F5C5D5E5261ECB22,2E
2210 'CB226A87875F0579 08F33A07004F0C7CE6C00707ED793E8E,3B
2220 'ED79ED697CE63FF640ED790DFB08ED4100ED7900ED592600,09
2230 '6B292901869C09EB0E00061C6C260029290 9F33A07004F0C,80
2240 '7CE6C00707ED793E8EED79ED697CE63FF640ED790DFBEB06,54
2250 '10EDB3E1D1C1F1C91600 06D9CD389B14CB6A28F8C9F3AF32,78
2260 '819C3D32849C3E0332859CFB3E071EBFCD93003E081E00CD,EE
2270 '93003CFE0B20F8C9F5E5C5F321849CB72803BE3015772B2B,3E
2280 '2B360287060 04F21539C094E2346ED43829CFBC1E1F1C921,D5
2290 '859C35C036033A819CB7C83D201B32819C3D32849C3E071E,DE
2300 'BFCD93003E081E00CD93003CFE0B20F8C92A829CAF5ECD93,BE
2310 '003C235ECD93003E06235ECD93003C23FE0920F67EB72005,18
2320 '2322829CC93E0132819CC9679C5B9C679C799CD60000B80F,32
2330 '008F0000B80F01470000B80F00550000B80F006B0000B80F,B3
2340 '01AA0000B80F01864F00799CFF020A0A0A0A0A0A0A0A0A0A,C2
```

MSX2+モニター募集&お年玉プレゼント大会

当選者発表!

Mマガが心を込めて、読者のみなさんにお贈りする超太っ腹企画と銘打ったこのプレゼント大会には、1万通を超えるご応募がありました。どうもありがとう。抽選の結果、下記の方々が当選されました。商品の発送は、順次行ないますので、首をナガークして待っていてくださいね。なお、敬称は省略させていただきました。

Panasonic FS-A1WSX

●栃木県◆◆◆志鳥正活

SONY HB-F1XV

●東京都◆◆◆菅又　誠

SANYO WAVY70FD2

●山梨県◆◆◆白須英貴

1 スペースマンボウ

県	氏名
兵庫県	稲田　洋一
東京都	宇津木　智
新潟県	吉田　嘉幸
埼玉県	宮本　啓之
福岡県	三宅　伸治
福岡県	松岡　良典
群馬県	清水　史朗
広島県	石井　司郎
東京都	中西　啓介
神奈川県	田島　正裕

2 プロ野球ファミリースタジアム

県	氏名
埼玉県	阿部　貴志
茨城県	金沢　光雄
青森県	古里　好則
埼玉県	山縣　武
福岡県	小柳　誠
群馬県	清水　友望
福島県	中野　実良
高知県	長尾　勝彦
大阪府	東　史彦
和歌山県	保田　良春

3 維新の嵐

県	氏名
千葉県	安田　昌弘
東京都	安田のぞみ
岡山県	加納　秀則
東京都	佐々木晴夫
東京都	小野英能夫
神奈川県	真野　勉
滋賀県	西沢　真弘
埼玉県	川島　浩
大阪府	平口健一郎
京都府	西垣　郁江

4 アークスII

県	氏名
長崎県	伊藤　康子
東京都	井上　晶人
千葉県	三科　敏一
愛知県	山田　耕司
埼玉県	小平雄一郎
京都府	人見　直哉
東京都	増田　和則
東京都	塚田　浩二
北海道	能戸志津子
宮城県	尾形　治男

5 BURAI 上巻

県	氏名
石川県	関口　洋介
北海道	佐藤　洋輔
北海道	小野寺　稔
兵庫県	上田　真也
東京都	西園　省吾
大阪府	太田　英雄
大阪府	竹田　貴史
岩手県	藤沢　巨樹
大分県	難波あけみ
東京都	野本　彰

6 アレスタ2

県	氏名
三重県	渥美　良平
静岡県	横山　晴彦
大阪府	河井　慎治
愛知県	関山　久敏
宮城県	石田　好伸
群馬県	倉持　義則
三重県	大石　要
長野県	内田　温
東京都	日高　正吉
青森県	和田　正明

7 シュヴァルツシルト

県	氏名
茨城県	蟹江　創造
茨城県	公平　正彦
香川県	高橋　昌志
大阪府	山口　勝弘
山形県	川部　勉
広島県	中森　浩二
大阪府	中西　康博
千葉県	長谷川貴士
茨城県	珍部　正嗣
茨城県	矢口　周男

8 サーク

県	氏名
千葉県	岡田　公司
山梨県	河西　敏久
長野県	宮下　淳一
千葉県	工藤　知己
神奈川県	時田　健嗣
鹿児島県	松原　友一
埼玉県	石川　正木
広島県	足利　洋志
静岡県	中村　寿充
神奈川県	鈴木　基

9 ルーンワース 黒衣の貴公子

県	氏名
長崎県	伊藤　明考
千葉県	越川　茂
岡山県	河合佳世子
奈良県	佐々木吉通
兵庫県	坂本　俊治
大阪府	山田　久義
東京都	小宮　保人
兵庫県	小池　敏
香川県	新名　宏二
静岡県	木村　衛

10 銀河英雄伝説

県	氏名
宮城県	吉田喜一郎
三重県	橋本　大亮
兵庫県	高瀬　英明
宮城県	松田　義秋
神奈川県	菅野洋志郎
愛知県	太田　茂
広島県	池田　圭
埼玉県	中村　克樹
大阪府	北野　勝膳
神奈川県	有泉　圭吾

売ります買います

応募の方法と注意

●指定の応募用紙に必要事項をていねいに、はっきりと書き、必ず封書で〝売ります買いますコーナー係〟と明記してください。
●パソコン等は、メーカー名、機種名を正確に記入してください。
●価格等の記載は誤解のないよう、はっきりと記入してください。
●通信販売等、営利を目的として、このコーナーは利用できません。
●ディスク版のソフトは、このコーナーに応募することはできません。また、取引内容が公序良俗に反するものは掲載できません。
●掲載は抽選とします。
●編集部では、掲載内容の取り消しや、お問い合わせには、いっさい応じられません。内容の確認、交渉は直接、当事者間で行なってください。
●このコーナーを利用しての取引はトラブルのないよう誠意をもって行なってください。万一、取引の不履行などのトラブルが生じた場合、編集部ではいっさいの責任を負いません。
●取引を確実にし、トラブルを防ぐために、当事者間での金銭および物品の授受は〝手渡し〟もしくは郵便局の〝代金引換郵便〟、運送会社の〝代金集金代行サービス〟などをご利用することをおすすめします（詳細につきましては、郵便局、または、このサービスを行なっている運送会社にお問い合わせください）。

売ります買います応募用紙

＊自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。

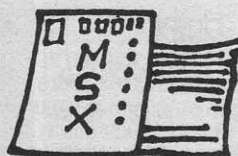
①売ります　②買います　③交換します

●アスキー日本語ワープロ
MSX-Write(カートリッジ)を
10,000円で売ります。連絡は往
復はがきでお願いします。
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
MSXマガジン編集部
青山太郎

見本

＊18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。　保護者氏名　捺印

あて先

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
売ります買いますコーナー係

売ります

●MSX2版アシュギーネ伝説の聖戦士を1500円で。箱、説明書付き。連絡は往復はがきで。
〒710 岡山県倉敷市徳芳363
小池康生

●奇々怪界、幽霊君、メタルギア、ドラキュラ、プロジェクトA2を計6000円で。連絡は往復はがきで。
〒323 栃木県小山市城東7-22-6
松本享介

●ザナック(MSX1)を2500円、激突ペナントレースを3000円で。両方とも送料込み。連絡は62円切手同封の封書で。
〒979-15 福島県双葉郡浪江町大字立野字駒場8　山田義誠

●激突ペナントレース2を3000円ぐらいで。連絡は往復はがきで。
〒555 大阪市西淀川区姫島1-9-28
平松宏之

●パナソニックのMSX2＋、FS-A1WX(箱、説明書付き)を4万円で。連絡は往復はがきか封書で。
〒231 神奈川県横浜市中区山元町1-16-6　神明　力

●ソニーのMSX2、HB-F1XD(箱、説明書、付属品あり)を1万8000円で。連絡は往復はがきで。
〒153 東京都目黒区青葉台2-13-3
宇田英和

●光栄の三國志(MSX2、4メガROM)を5000円で。連絡は往復はがきで。
〒571 大阪府門真市本町6-5
葛岡　紅

●ツインビー、Qバート、沙羅曼陀を全部で4000円で。連絡は往復はがきで。
〒244 神奈川県横浜市戸塚区上柏尾町184-204　渡辺一茂

●水滸伝、信長の野望・戦国群雄伝(両方ともMSX2、ROM)を各4000円。激突ペナントレース2を3000円ぐらいで。すべて箱、マニュアルあり。連絡は往復はがきか封書で。
〒763 香川県丸亀市土器町293の9
緒方　剛

●パナソニックのビデオテロッパー、FS-UV1を1万5000円で。連絡は往復はがきで。
〒028-68 岩手県二戸郡浄法寺町樋田38　関　秀高

●ファミスタを4000円、グラディウス、グラディウス2、雀聖、パチプロ伝説を各1700円で。連絡は往復はがきで。
〒507 岐阜県多治見市昭栄町13-15
杉森孝司

●ソニーのカラープリンタ、HBP-F1Cを送料込みで3万円で。付属品、説明書、保証書付き。箱なし。連絡は必ず郵便で。
〒356 埼玉県上福岡市滝1-3-34
山口　守

●アレスタを1500円、ハイドライド3を2000円、信長の野望・全国版を3000円で。すべてMSX2。全部まとめてなら5000円で。連絡は往復はがきで。
〒239 横須賀市ハイランド3-11-5
松沢　敬

●ファミスタを3000円、A列車で行こうを2000円、ソニーのディスクドライブHBD20Wを1万円で。連絡は往復はがきで。
〒182 東京都調布市入間町3-9-60
サミールⅢ206　山本知基

買います

●通信カートリッジHBI-1200、またはFS-CM1を送料込みで9000円以下で。連絡は往復はがきで。
〒891-01 鹿児島市上福元町5010
山下　巌

●信長の野望・全国版、または三國志(両方とも4メガROM)を3500円で。FMPACを3000円で。連絡は往復はがきで。
〒050 北海道室蘭市本輪西町5丁目8-18　杉田貴志

●ソニーのプリンタHBP-F1C(説明書、付属品のあるもの)を安価で。はがきに価格を明記してください。
〒646 和歌山県田辺市中芳養1887
新谷吉史

●パナソニックFS-A1F(箱、説明書、付属品すべてあるもの)を2万5000

円で。連絡は往復はがきで。
〒893-23　鹿児島県肝付郡大根占町神川3687　徳永功伸
●ぎゅわんぶらあ自己中心派を、3000円〜4000円ぐらいで。連絡は往復はがきで。
〒950　新潟県新潟市新岡山2-2-3　小武内　篤
●ソニーのHB-F900、パナソニックのFMPACを安価で。往復はがきに値段を書いて連絡してください。
〒173　東京都板橋区中丸町56-9　中丸メゾン202号　ジェイコブソン・グエンドリン
●ソニーMSX2、HB-F1XD(FDD付きなら他の機種でも可）を２万円以内で。連絡は62円切手を同封した封書で。
〒796-06　愛媛県西宇和郡瀬戸町大久1231　石崎藤光
●プロ野球ファミリースタジアムを4000円、ファミリーボクシングを2000円で。連絡は往復はがきで。
〒879-55　大分県大分郡挾間町向ノ原660-3　生野弘充
●MSX2用1942、悪魔城ドラキュラ、バブルボブル、忍者くん阿修羅の章を各3000円ぐらいで。連絡は往復はがきで。
〒191　東京都日野市多摩平3-17-14　馬場雅之
●ヤマハYIS805/256を６万円、ビクター拡張ユニットHC-A703を２万円、RGB21ピンモニターを２万円で。連絡は往復はがきで。
〒732　広島県広島市南区比治山本町6-10-202　関根秀明
●パナソニックFS-CM1(モデムカートリッジ）を１万5000円ぐらいで。価格応相談。連絡は往復はがきで。
〒452　愛知県西春日井郡西枇杷島町南大和町134　熊沢　徹
●コナミのF1スピリットを1500円ぐらいで。連絡は往復はがきで。
〒274　千葉県船橋市大穴北4-7-2　岩佐隆之
●ぎゅわんぶらあ自己中心派を、2500円で。連絡は往復はがきで。
〒344　埼玉県春日部市大畑776　鈴木克典
●通信用カートリッジ、ソニーのHBI-1200を8000円〜１万円ぐらいで。連絡は往復はがきで。
〒235　神奈川県横浜市磯子区洋光台2-1-29-304　後藤敬二
●パナソニックのMSX2、FS-A1Fを２万円で。連絡は往復はがきで。
〒946-02　新潟県北魚沼郡守門村大字須原1333の７　野村高広
●信長の野望・戦国群雄伝(MSX2、ROM)を4000円以下で。連絡は往復はがきでお願いします。
〒571　大阪府門真市常称寺町16-3-216　古川宏造
●テトリス(ROM)を3500円ぐらい、倉庫番を2000円で。連絡は往復はがきで。
〒683　鳥取県米子市河崎2881-3　段塚　淳
●MSX Audio FS-CA1、キーボードYK-20を各１万円で。連絡は往復はがきで。
〒673　神戸市西区狩場台2-6-3　上西隆仁
●FMPAC、アレスタを各3000円程度で。箱、説明書があれば多少のキズ、ヨゴレは可。連絡は62円切手同封の封書で。
〒851-11　長崎県長崎市小江原町358-7　増山　修
●コナミのメタルギア（できるだけ箱、マニュアルあるもの）を。送料は負担します。往復はがきに値段を書いて送ってください。
〒616　京都市右京区嵯峨天竜寺若宮町21-1　梅本一也

交換します

●あなたのMSX2版ドラゴンクエストⅡと悪魔城ドラキュラを、私の激突ペナントレース２とスペースマンボウとを。連絡は往復はがきで。
〒701-42　岡山県邑久郡邑久町豆田845　小林孝之

編集部からお知らせ

1990年2月号の買いますに掲載した、久國正吉さんと合意が成立した方へ。久國さんが連絡先をなくしてしまい、代金が送れないとのことなので本人に連絡をお願いします。今後このようなことがないようみなさん十分注意してください。

キリトリ線

売ります買います応募用紙

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。

①売ります　②買います　③交換します

●

〒

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。保護者氏名　捺印

EDITORIAL

今号の特集“夢をのせてMSX400万台”はいかがでしたか？　次号では、さらにMSX400万台を支えてきた膨大な数のソフトウエアに焦点を絞って、その歴史と動きを特集してみたいと考えているぞ。

STAFF

発行人 ―― 塚本慶一郎
編集人・編集長 ―― 小島　文隆
副編集長 ―― 金矢八十男
編集スタッフ ―― 宮川　隆　本田　文貴
中村　優子　清水早百合
高橋　敦子　田川　実
菅沢美佐子　山下　信行
制作スタッフ ―― 荒井　清和　小山　俊介
成谷実穂子　福田　純子
校正 ―― 唐木　緑
編集協力 ―― 上野　利幸　土方　幸和
千倉　真理　山田　裕司
小栗　恭也　林　英明
小林　仁　木村早知子
吉田　孝広　吉田　哲馬
森岡　憲一　鈴木　義人
大庭　聖子　泉　和子
東谷　保幸　栗原　和子
制作協力 ―― 三輪　悦子　スタジオB4
CYGNUS　下田佳代子
樋口　陽子　井沢　利昭
辻　秀和　長峯　健
古川　誠之　中島　秀之
アメリカ在住 ―― トム・ランドルフ
フォトグラフ ―― 水科　人士　八木澤芳彦
イラスト ―― 佐久間良一　桜　玉吉
宮嶋美奈子　城戸　房子
岩村　実樹　なかのたかし
水口　幸広　望月　明
今井　美保　ボビーn
石井　裕子　及川　達郎
池上　明子　新井　孝代
赤山　寿文

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによって、アフターケアなどの情報を流しております。

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日を除く、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までにお願いいたします。係員が直接お答えいたします。ただし、会議や打ち合わせ、あるいは取材などのために、一時、係員による情報電話の応対を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

5月号は4月7日発売！ 予価550円

おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー MSXマガジン編集部「○○○」係

1059004

MSX2/MSX2+用 統合化ソフト
HALNOTE
便利がおいしい
GCALCセット。
ジーカルク
HALNOTE
表計算プロセッサ
GCALC
Ver. 1.0
MSX2/MSX2+
HAL LABORATORY
HAL NOTE
RTRIDGE
表計算が自由自在。
どんなグラフも思いのまま。
GCALCは、栄養満点の
MSX2/MSX2+のご馳走だ。
●GCALC(ジーカルク)セット
(HALNOTEカートリッジ、GCALC)
……HNS-200・19,800円
●HALNOTE基本3点セット
(HALNOTEカートリッジ、日本語ワープロ、
図形プロセッサ)……HNS-100・29,800円
●GCALC (ジーカルク)‥HNS-104・14,800円
●GCARD (ジーカード)‥HNS-103・12,800円
●Gterm (ジーターム)‥HNS-101・10,000円
●代筆プロセッサ〝直子の代筆〟
……HNS-102・ 8,800円
●HALNOTEポインティングデバイス
COBAUSE HTB-60・14,800円
※価格には、消費税は含まれておりません。
写真が、イラストが、簡単に画像に取り込める。
ハンディスキャナ -MSX2
●ハンディスキャナ
スキャナ本体
HALSCANカートリッジ
付属ソフト(グラフィックエディター含む)
ACアダプタ
HIS-60・24,800円(税別)
★ご注意
新発売のGCALCセットは表計算専用のもので、他のHALNOTEアプリケーションソフトの併用は、できません。
株式会社 HAL ハル 研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-5561

MSXマガジン
4
平成2年4月1日発行 第8巻 第4号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・486・4505(編集部)
特別定価550円(本体534円)
Printed in Japan 大日本印刷
雑誌 12081-04